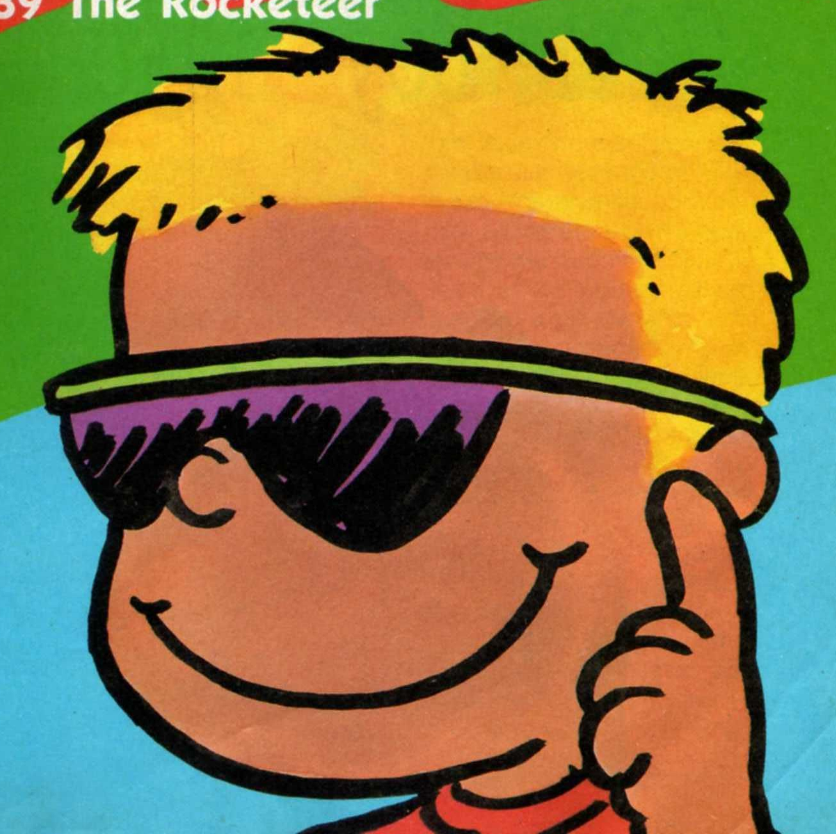

FLIPERAMA: ECONOMIZE FICHAS NO TIME TRAVELLER
SUPER MARIO 4
99 VIDAS EM 5 MINUTOS
VideoGame
SIGLA EDITORA
ANO 2 - Nº 17
APENAS
Cr$ 9.500,00
Infernal! Ele só pensa em comer
REVELAMOS COMO CONQUISTAR O MAIOR OVO PARA ALIMENTAR O DEMÔNIO DA
TAZ MANIA
MEGA DRIVE
SUPER NES
THE ROCKETEER
DICAS ESPECIAIS PARA VOAR E VENCER
SENNA'S GP
Acelere com Ayrton
O PRÓPRIO SENNA DÁ AS DICAS DE SEU NOVO JOGO PARA MEGA DRIVE, MASTER E GAME GEAR
MEGA DRIVE
Explosivo
DESERT STRIKE
AS MANHAS PARA PILOTAR O HELICÓPTERO E GUERREAR NO GOLFO
ONDA
0 km/h



O visual é novo. A forma de apresentar os games também. Muitas fotos, pouca conversa porque o que interessa são as melhores dicas e as estratégias dos games mais sensacionais. E isso é o que mais tem nesta edição de VIDEOGAME.

A começar pelo Senna's GP, lançado simultaneamente para Mega Drive, Master System e Game Gear. Ele deve estar ''estourando'' nas lojas mas VIDEOGAME *já mostra tudo para você em primeira mão. A galera aqui da redação se divertiu e você também deve gostar. Outro game que agradou muito foi o Taz Mania, para Mega Drive, o personagem é o maior sacana, faz muitas caretas e só pensa em comer. E a movimentação é demais. Tem também o... chega de papo. Tá cheio de games de todos os sistemas aí na frente pra você conferir. Bom proveito.*

Roberto Araújo



CAPA: Criação Paulo Affonso Soares



Lynx em promoção nos EUA

A Atari norte-americana, fabricante do portátil Lynx, acaba de lançar um novo "pacote" para o potente consolinho: o **DeLuxe Pacckage** (pacote de luxo). E o melhor: a um precinho de tirar o chapéu, ou seja, US$ 129,99.

O pacote inclui um console Lynx, adaptador para corrente elétrica, um cabo para jogo múltiplo, um cartucho **California Games** e ainda uma bolsinha legal para carregar tudo isso. Só que a promoção (lá nos Estados Unidos) não vai durar muito tempo. Quem estiver interessado em importar pelos Correios deve se apressar. A Atari anunciou que, terminada a promoção (só não disse quando...) os preços voltam ao normal: US$ 149,99 para o **DeLuxe Pacckage** e US$ 99,99 para o modelo básico (só o console).



FOTOS: DIVULGAÇÃO

O portátil Lynx, da Atari, possui tela colorida e pode ser importado pelos Correios.

Game Boy "invocado"

Lente de aumento, som estéreo e até controle tipo arcade em um só acessório.



A empresa norte-americana STD Entertainment acaba de lançar um "kit" demoníaco para o portátil Game Boy, da Nintendo. É o Handy Kit, um acessório que promete revolucionar o portátil em versatilidade.

O Handy Kit reúne, em uma única peça que se encaixa sobre o Game Boy, vários acessórios que antes teriam de ser comprados separados. Ele possui uma lente de aumento capaz de aumentar em 150% a telinha, iluminação própria, dois superautofalantes que aproveitam o som estéreo do consolinho e ainda um mini-joystick tipo **arcade**. E tudo isso não custa muito: cerca de US$ 25, nos EUA. O Handy Kit pode ser importado normalmente pelos Correios.

Hook: bom filme, game ruim.

Que decepção! É verdade que **Hook**, a versão para o cinema da história de Peter Pan (que aparece adulto, tentando salvar os filhos das garras do Capitão Gancho) feita por Steven Spielberg está a anos-luz dos melhores trabalhos do diretor, como **E.T.** e a série **Indiana Jones**. Mas tem boas cenas de ação, muitos efeitos especiais e um elenco fantástico, com Robin Williams (Peter Pan), Dustin Hoffman (Capitão Gancho) e Julia Roberts (Fada Sininho). Por isso, se esperava muito da sua versão em game. E que decepção! O visual é feio, a música fraquinha e a ação quase inexistente. Para se ter uma idéia, Peter Pan virou um anão anêmico e a Fada Sininho, uma loira gorda. O game tem até um pouco de RPG, como no início em que, através de uma bússola, se escolhe o mundo no qual se vai jogar. Só que, no geral, é uma verdadeira baba e, depois de alguns minutos, a vontade que se tem é de colocar outro cartucho no game. Spielberg, tão cuidadoso na produção de seus filmes, devia também supervisionar as versões que fazem deles.

José Augusto Aideira,
da revista Video News, fanático por games.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Apesar de bons gráficos, em algumas telas, o jogo é feio e lento. E o pouco de RPG só desanima.



Games também são cultura. Você, por acaso, sabe de onde surgiu o tema do jogo Lemmings, que dá título ao cartucho de Super Nintendo, apresentado na edição de **VIDEOGAME** n.º 15? Caso não saiba, nós explicamos. Lemmus é o nome científico do lemingue, um roedor de cerca de 15 cm de comprimento encontrado na Escandinávia, segundo matéria assinada por Alon Feuerwerker, no jornal Folha de São Paulo, no dia 8 de Julho de 1992.

Mas o mais interessante é que estes roedores, durante os verões longos em seu país de origem, se reproduzem muito rapidamente, e constantemente executam um suicídio coletivo. Isto acaba acontecendo porque há muitos animais para serem alimentados com a pouca comida disponível. Resultado: os lemingues migram à procura de alimento.

Durante a viagem, milhares de animais caminham e muitas vezes acabam caindo dos fiordes direto no mar. Os fiordes são golfos estreitos e profundos, entre montanhas altas. Exatamente como acontece no game, na vida real, massas destes roedores caem para a morte no mar. Só que no game você é o responsável por ajudar as criaturas "imbecis" a se salvarem.

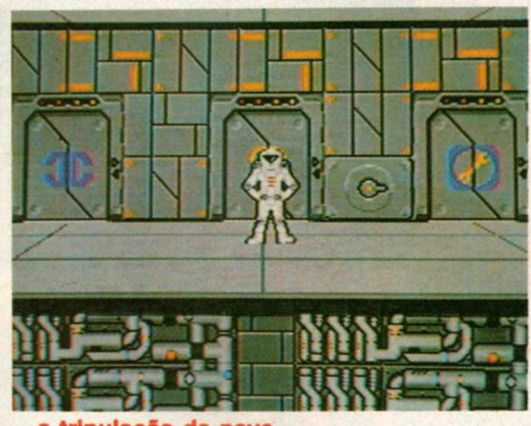
Viaje rumo ao desconhecido





Em Starflight você escolhe...

FOTOS: DAUMER GIULI



...a tripulação da nave...



...explora sistemas solares...



...e até o solo de planetas.

Se você gosta de explorar o universo, não pode deixar de conhecer **Starflight**, um supersimulador de naves para o Mega Drive. O game foi lançado no final de 1991 nos Estados Unidos pela Electronic Arts.

Em **Starflight**, você assume o comando de uma nave e deve cumprir missões determinadas pela inteligência terrestre. Tudo isso começa no ano de 4.620. O mais legal é que você se sente como se estivesse realmente dentro da nave, pois além da visão do espaço você tem acesso aos mais sofisticados computadores de bordo, em uma fantástica animação **on screen**: tudo aparece na tela e é acionado pelo controle.

Sua primeira missão será procurar — e encontrar — planetas desconhecidos e travar contato com naves e civilizações alienígenas. Você pode escolher sua tripulação — valem aliens e até andróides, mas escolha sempre humanos, pois isso facilita o contato com outros povos. Decolando, o jogo começa a mostrar todo o seu potencial: o som é chocante e as mensagens alienígenas chegam até via rádio, com vozes digitalizadas. Os gráficos também não deixam por menos. E, se você ainda desconfia do desafio, são "apenas" 270 sistemas estelares que podem ser explorados nesta primeira missão. Que Tal?

NO GALPÃO, DONO DE LOCADORA QUE VIRA FREGUÊS PÁRA DE PAGAR A CONTA.

Promoção "Vire Freguês do Galpão". Em toda compra de produtos Tec Toy você recebe cupons para juntar e trocar por mais cartuchos, joysticks e até Mega Drive.

Quanto mais você compra, mais você leva sem pagar. E ainda ganha material promocional para a sua locadora em todas as compras. O Galpão é assim: você vira freguês e a gente mesmo põe as suas manguinhas de fora.

Promoção válida só para videolocadoras até 31/7/93

DISTRIBUIDOR OFICIAL









ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

TEL.: (011) 826-0022 - FAX (011) 826-1590

REPRESENTANTES OFICIAIS

Interior de São Paulo - Ana Maria P. G. Abreu - Fone (0192) 32.6501/58.2828 ramal 247 • **Belém/PA** - Emprenort - Empresa Representações do Norte Ltda. - Fone (091) 233.0356 • **Brasília/DF** - CVA - Com. Importação e Representação Ltda. - Fone: (061) 351.9009/351.0292 - Fax: (061) 581.4125 • **Campo Grande/MS** - Robson José Oliveira - Fone: 384.3993/624.1085 - Fax: 624.2214 • **Cuiabá/MT** - Trade Publicidade Ltda. (Roberto Bruce) - Fone: (065) 323.2758 • **Curitiba/PR** - Business Representações Com. Ltda. - Fone: (041) 257.2760 - Fax: 356.1044 • **Fortaleza/CE** - Magalhães Representações Ltda. - Fone (085) 231.8377 - Fax: (085) 231.4322 • **Goiânia/GO** - Feliciano Carvalho Machado - Fone: (062) 225.1714 • **Niterói/RJ** - Aristheu de Medeiros Lopes - Fone: (021) 716.4123 • **Porto Alegre /RS** - Claudio Fernando Silveira - Fone: (051) 249.8184 - Fax: (051) 340.5426 • José Carlos Valencio da Silva - Fone: (051) 330.2158 • **Recife/PE** - Lumarbes Com. Representações Ltda. - Fone: (081) 432.2507 • **Rio de Janeiro/RJ** - Artur de Souza Lemos Filho - Fone: (021) 590.7043 - Fax: (021) 278.1247 • Crivano Video Representações Ltda. - Fone: (021) 253.5678 - Fax: (021) 233.2930

Cartuchos "no grito"

Quem for ao centro de São Paulo (SP), mais especificamente na rua Florêncio de Abreu, vai encontrar um camelô bastante diferente. É que, em vez invés de bugigangas e engenhocas, os "artigos" expostos são cartuchos de videogames. E o principal negócio da banca não é a venda, e sim a troca de cartuchos usados.

A idéia — inédita até agora — foi de José Carlos Fernandes, proprietário da banca. Segundo ele, para se trocar um cartucho qualquer de videogame basta chegar e escolher qualquer outro cartucho. Aí é só negociar: se o cartucho for do mesmo sistema e tiver a mesma memória, José cobra uma taxa que varia de Cr$ 5 mil a 10 mil. Se forem diferentes, aí ele negocia a troca. É como se fosse uma espécie de "comissão" pelo negócio.

A banca trabalha com Mega Drive, Master System e Nintendo, e tem equipamentos para testar os cartuchos na hora. O horário é de segunda a sexta, das 8:00 às 18:00 horas, e aos sábados, das 8:00 às 14:00 horas. O endereço é rua Florêncio de Abreu, altura do n.º 12, Centro, São Paulo (SP). Fica pertinho da estação São Bento do Metrô.



A banca de José Carlos: troca e venda de games usados

Figurinhas importadas

Colecionar figurinhas não é só mania da garotada brasileira. Desde julho, uma nova mania tem invadido a praia dos gamemaníacos norte-americanos: as figurinhas com os personagens preferidos dos videogames. As **Zap Pax** são impressas em cartões duros plastificados, sempre com uma ilustração chocante dos jogos, e ainda trazem dicas no verso. O único problema é encontrar as figurinhas por aqui. Elas foram lançadas recentemente nos EUA e ainda devem demorar um pouquinho para chegar...



As figurinhas Zap Pax têm ilustrações e dicas dos jogos.

Quem ganhou a promoção Vic VIDEOGAME

A promoção **VIC VIDEO GAME**, da edição n.º 13 de **VIDEOGAME**, chegou ao final. Foram mais de 5 mil cartas de leitores de todo o país que criaram slogans para a **VIC VIDEO GAME**. A escolha dos premiados foi feita por um júri especialmente convocado pela **SIGLA EDITORA** **VIC VIDEO GAME**. Os autores dos dois melhores slogans ganharam, cada um, um console Turbo Game VG 9.000T. São eles, Ana Melissa M. Vicente, de Ourinhos, SP, com **"Renda-se a essa nova mania"** e Carlos Alberto Pontes de Suzano, SP, com **"Pensou em game, pensou Vic Video Game. O resto é "game over"**.

Também foram premiados com um cartucho para Nintendo, outros 20 slogans. Aqui vai a lista dos ganhadores:

1) Joahir Carlos da Conceição, São Paulo, SP; 2) Flávio Eanes Roma Oliveira, São Paulo, SP; 3) Rogério Pagotto, Santo André, SP; 4) Almir Rogério dos Santos, Carapicuiba, SP; 5) Ednilson Pereira dos Santos, Carapicuiba, SP; 6) Régis Martins Pereira, Diadema, SP; 7) Vinícius Gomes Pestana, Santos, SP; 8) Evaristo de Oliveira, Piracicaba, SP; 9) Edward Roberto Monteiro, São Miguel Paulista, SP; 10) Anderson Maércio dos Reis, Carmo do Rio Claro, MG; 11) Fernando Dias da Paixão, Goiânia, GO; 12) Daniel T. Nunes, Itumbiara, GO; 13) Gerson Correia dos Santos, Recife, PE; 14) Marcos Vinícius de Andrade Lima, Fortaleza, CE; 15) Luiz Ronay Matos Oliveira, Ananindeua, PA; 16) Antonio Lima Santana Junior, Ananindeua, PA; 17) Joel Alberto, Belém, PA; 18) Fabrício Almeida, Faxinal, PR; 19) Rafael Patrick Schmidt, Santa Helena, PR; 20) João Paulo C. Oliveira, Jaguarão, RS.

SR-2: um simulador diferente.

Dentro do carrinho há lugar para 12 pessoas. Você entra, aperta o cinto de segurança e durante quatro minutos parte para uma emocionante viagem na maior montanha russa do mundo. Não, você não está num parque de diversões dos Estados Unidos, onde a montanha russa está localizada. Você está a bordo do simulador SR 2, no Shopping Center West Plaza, em São Paulo, SP.

O SR 2 parece uma nave. Dentro dele, em frente as cadeiras, há uma tela, onde o filme The Beast é apresentado. As luzes estão apagadas e a sua visão é a de quem está dentro de um dos carrinhos. De repente a nave começa a se mexer e você passa a ter também a mesma sensação do garoto que está no parque. O friozinho na barriga durante as descidas e o chacoalho nas subidas é simplesmente inevitável! Para curtir toda esta emoção, é só comprar duas fichas de brinquedos.

Além do filme The Beast, há ainda o Montanha Russa Twist — a diferença é que esta é no gelo — e o Kart, onde você tem a sensação de estar participando de uma corrida. Os filmes são trocados a cada quinze dias. Não é videogame mas é muito divertido.



RPG sem game

A Dimensão é a primeira locadora a promover jogos de RPG, uma mania que já "pegou" no exterior e está começando a "acontecer" no Brasil. Além de vender livros e tabuleiros — Dungeon & Dragons, Lord of The Rings, Star Wars e outros — a locadora recebe grupos de jogadores que podem treinar no local. Dimensão de Moema: Rua Graúna, 208, Moema, São Paulo, SP. Fone: (011) 533-5411.

Troca de usados

Se você já enjoou dos seus cartuchos, ou está a fim de trocar o seu videogame, a CAP (Central de Atendimento Progames) faz toda a transação para você. Este é um serviço criado pela Rede Progames de locadoras, cujo objetivo é centralizar todos os negócios entre consumidores de videogames.

Os sócios da CAP ganham, periodicamente, um informativo próprio da Progames que traz todas as novidades do setor. Há uma uma linha direta com os "feras" em games da Rede, prontos a resolver todos os tipos de dúvidas. Se você quiser se associar à CAP, basta entrar em contato com a loja Progames mais próxima, preencher a ficha de inscrição e pagar uma taxa de manutanção. Para maiores informações, ligue para a matriz em São Paulo. Fone: (011) 831-0444.

FOTOS: DAUMER GIULI

Nintendo em 8 e 16 bits

A Loka Loko é uma locadora especializada em Nintendo, Super Nintendo e Game Boy. São mais de 600 títulos à sua disposição, sem contar as novidades que não páram de chegar.

Entre as últimas aquisições da Loka Loko estão os cartuchos Tiny Toon (Nintendo), The Legend of Zelda III (Super Nintendo) e Altered Space (Game Boy). Ela também aluga e vende aparelhos de Game Boy. O horário de funcionamento é de segunda a domingo, das 10h00 às 21h30. Av. Nova Cantareira, 3.531, Tremembé, SP. Fone: (011) 952-8600.





A Games & Games aluga consoles para jogar na própria locadora. São no total 12 televisores onde os videogames são acoplados: é só escolher o sistema e o cartucho, sentar e jogar. Duas das TVs têm 33 polegadas e fazem muito sucesso entre o pessoal.

A locadora também criou (e está vendendo) um software que controla todos os televisores. Após passado o tempo definido pelo jogador, o programa desliga o televisor automaticamente. Av. Jacutinga, 365, Moema, São Paulo, SP. Para maiores informações ligue para (011) 531-9321.

CAT - O Centro de Assistência ao Consumidor, já conhecido pelo seu sistema especial de atendimento — orçamentos na hora e acompanhamento do conserto pelo cliente —, tem mais uma novidade: pagamento dos consertos a prazo. O CAT também oferece franquia de suas lojas para outros Estados, além do CAT-Club que já reúne quatro empresas da área de TV e vídeo. Elas concedem aos sócios descontos que variam de 10% a 20%. Rua Florêncio de Abreu, 36, 2º andar, São Paulo, SP. Fone: (011) 228-7441.

Game Clube do Brasil - Parece uma locadora, mas não é. Na Associação Game Club do Brasil os cartuchos pertencem aos próprios sócios. A taxa mensal equivale a cinco bônus e cada um dá direito à retirada de um jogo por dois dias ou a treinar, no próprio clube, por meia hora. O valor da mensalidade é investido na aquisição de novos cartuchos e o clube oferece um espaço super interessante para o pessoal conversar e trocar dicas. Praça Dona Mariquinha Sciascia, 74 (Largo do Tremembé), São Paulo, SP. Fone: (011) 952-4092.





STREET FIGHTER II

A Nintendo e a Capcom estão desenvolvendo o cartucho Street Fighter II para o Super NES, e parece que será o primeiro jogo do mundo com 16 Megabits. Por isso, o circuito integrado será o quádruplo do tamanho, e o preço nos EUA será de 75 a 85 dólares. Como farão para diminuir o cartucho? O preço não é muito alto? E como jogar, já que os fliperamas têm seis botões, enquanto o Super NES só tem quatro?

Tomás Gouvea Andugar
Taboão da Serra, SP

Eu li algumas estratégias desse jogo numa revista americana, mas não consegui entender quase nada, por isso gostaria que a **VIDEOGAME** me ajudasse a esclarecer algumas dúvidas. O game é para o Super Nintendo? Se for, ele é igual à sua versão para Arcade? Onde posso encontrá-lo?

Aurinelson Lima da Silva
São Gonçalo, RJ

Em VIDEOGAME **nº 16 vocês podem encontrar uma reportagem completa deste fantástico game, desenvolvido inicialmente para fliperamas e recentemente lançado para o console Super Famicom / Super Nintendo. Trata-se da melhor transcrição já feita de um** Arcade **para console: o jogo é praticamente idêntico, e as estratégias e comandos são os mesmos. Vamos às dúvidas: primeiro, é bom lembrar que mais memória em** um chip **não significa, necessariamente, um aumento correspondente nas suas dimensões. O cartucho japonês é exatamente do mesmo tamanho de qualquer outro, e o mesmo deve ocorrer com a versão americana. Em tempo: o cartucho tem, realmente, 16 Megabits de memória. O preço que você menciona está correto, e se justifica pelo fato de ser um lançamento muito aguardado. Com o tempo, ele deve cair, como acontece com todos os cartuchos. Finalmente, é perfeitamente possível jogá-lo com o controle original do Super NES, pois ele possui seis botões e não quatro como você diz (não se esqueça dos botões** L **e** R**). Em todo caso, a Capcom lançou também um controle especial para ser utilizado com este cartucho. OK?**

CD-ROM DA NINTENDO

Tenho um amigo que mora nos States e ele me disse que a Nintendo está produzindo um CD-Rom especial. Segundo as informações desse meu amigo, o aparelho terá um cabo, um cartucho especial e um CD contendo os jogos. O CD poderá ser utilizado em qualquer CD Player e os sinais serão armazenados no cartucho que, na verdade, é a memória "Buffer" do console. Isto é verdade? E quando será lançado?

Eduardo de Araújo
Rio de Janeiro, RJ

Eduardo, a Nintendo está mesmo produzindo um CD-ROM para o Super Nintendo / Super Famicom, mas ele só será lançado no início de 1993, e até agora pouca coisa foi divulgada a respeito do aparelho. Segundo a empresa, a demora no lançamento se deve à necessidade de se produzir jogos à altura dos recursos que o equipamento poderá oferecer, o que demora um pouquinho, certo? Aguarde mais um pouco.

ARCADE X CONSOLE

Por que os jogos para consoles como o Nintendo, por exemplo, não têm a mesma qualidade que os de fliperama?

Gerson Correia dos Santos
Recife, PE

O motivo é bastante complicado, mas pode ser resumido: é que o Nintendo e muitos outros consoles não possuem microprocessadores de dados e de gráficos tão potentes e velozes quanto os processadores dos fliperamas. Isso resulta em jogos mais simples e menos cores — mas também em um preço mais acessível para um console caseiro. Afinal, levar um fliperama para casa seria, fora o exagero, bastante caro, concorda?

MEGA BOY

Quando o Mega Boy será lançado no Brasil?

Rubem B. Donadio Junior
Rio de Janeiro, RJ

Rubem, o Mega Boy, que é um console portátil compatível com cartuchos Atari, já foi lançado pela Dynacom, e pode ser encontrado em lojas de brinquedos e grandes magazines.

MEGA DISK

Queria saber como funciona o Mega Disk e, se possível, que vocês fizessem uma matéria sobre esse aparelho. Como são gravados os jogos nos disquetes? Será que ele não apaga o que estiver no cartucho?

Luciano Pereira Rosa
São Paulo, SP

Luciano, o Mega Disk **funciona de uma maneira semelhante a um programa de computadores destinados a fazer cópias de reserva de programas importantes. Ou seja, uma vez encaixado no console, ele lê todas as informações armazenadas no cartucho, desbloqueia todas as travas pré-programadas pelo fabricante (inseridas no programa justamente para que eles não sejam copiados) e armazena essas informações em uma memória auxiliar. Depois da leitura, esses dados podem ser novamente regra-**

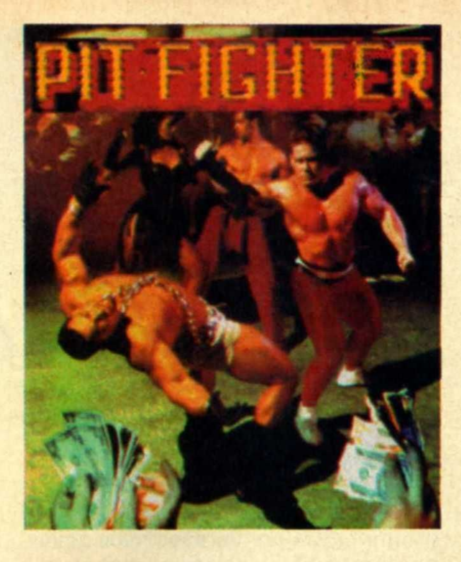
vados. Aí, o Mega Disk manda o sinal para um disk driver, que é um aparelho que armazena programas em disquetes (poderia ser para outro cartucho vazio, por exemplo). Uma vez gravado no disquete, ele pode ser lido a qualquer momento — e jogado. Vale lembrar que este aparelho faz cópias não autorizadas dos jogos e que, portanto, é ilegal!

NEO GEO E LYNX

Será que vocês poderiam publicar alguns títulos disponíveis para o console Neo Geo e para o portátil da Atari, o Lynx?

Jonas Roberto Brum
Novo Hamburgo, RS

Aí vão os títulos, Jonas, todos eles lançados recentemente. Atari Lynx: Hard Drivin' (simulador de corrida); Ninja Gaiden: An Ancient Menace (luta marcial); Pit Fighter (luta); NFL Football (futebol americano). Neo Geo: King of the Monsters (luta / aventura); Basketball (basquete); Burning Fight (luta); Power Kick Soccer (futebol).



TRAVA

Tirar as travas do Super Nintendo pode prejudicar o aparelho? Qual a melhor forma de tirá-las? É seguro usar uma faca quente?

Daniel Fiori Patricio
São Paulo, SP

Daniel, o melhor mesmo é gastar um pouco a mais e comprar um adaptador. Eles já estão disponíveis no mercado brasileiro, sendo bastante fáceis de serem encontrados em São Paulo. Assim, você não tira a originalidade de seu console e não corre riscos desnecessários, uma vez que uma faca quente não é o instrumento adequado exatamente pela falta de precisão no corte.

PIRATA OU NÃO?

Querida revista **VIDEOGAME**, eu gostaria de saber se o meu console é pirata. Ele é compatível com o Nintendo padrão americano (72 pinos), sua marca é Phantom System, e tem outra inscrição embaixo dele dizendo o seguinte: Phantom System Entertainment Game. O problema é que o meu console não é da Gradiente, e a cor dele é rosada. E aí, ele é pirata ou não?

Fábio P. de Andrade
São Paulo, SP

Fábio, o seu console é fabricado pela empresa Micro Genius, de Taiwan. E, fora o nome Phantom System, que é propriedade da Gradiente e que, portanto, não poderia ser utilizado no Brasil, não se trata de um console pirata. É apenas uma versão compatível com o sistema Nintendo, não autorizada por esta empresa. ▶



PREÇOS

Na revista **VIDEOGAME** n.º 15 vocês esqueceram de responder para o Paulo Rogério os preços dos portáteis Turbo Express e do Lynx, e também dos seus cartuchos no Japão. Que tal dar essa informação agora?

Igor A. de Souza Araújo
Volta Redonda, RJ

Igor, aí vão os preços que você pediu: o Turbo Express, portátil da NEC, custa cerca de US$ 250 no Japão, e seus jogos, que vêm em cartão e são compatíveis com o PC Engine e o TurboGrafx-16, da mesma empresa, custam entre US$ 10 e US$ 40. O Lynx custa, no Japão, cerca de US$ 130 e seus jogos podem ser comprados desde US$ 25 a até US$ 55, dependendo do título.

GAME GENIE

E aí, galerinha da **VIDEOGAME**! Eu queria saber onde é possível encontrar mais livros de Game Genie. Eu tenho o primeiro deles, mas o número de jogos conhecidos é muito pequeno.

Fabrício Rodrigues de Morais
Santos, SP

Na **VIDEOGAME** n.º 12 a revista falou a respeito de um potencializador de heróis. Mas será que os chefões de cada tela e os pequenos inimigos também não ficam mais fortes? O que vocês me dizem sobre isso?

Marcos dos Reis Alexandrino
Atibaia, SP

Os livros para o Game Genie podem ser importados de qualquer loja especializada em videogames nos Estados Unidos, pelos Correios. Para isso, basta entrar em contato com a loja e fazer a encomenda, dirigindo-se a uma agência credenciada para fazer o pagamento (veja VIDEOGAME **n.º 15). Entretanto, é necessário verificar a sua versão do** Game Genie**, pois alguns jogos só podem ser reprogramados por versões mais novas deste aparelho. Quanto aos inimigos, fiquem tranqüilos: a força e agilidade deles permanece inalteradas. Ainda bem, não?**

AYRTON SENNA'S SUPER MÔNACO GP

Gostaria de saber se esse game já está disponível nos States. Qual é o seu preço?

Daniel H. C. Akashi
São Paulo, SP

Existe alguma possibilidade do Senna's GP ser traduzido para o português? Seria uma boa ouvir o Ayrton dando as dicas em nossa língua.

Maurício dos Santos
São Paulo, SP

Segundo a Tec Toy, Maurício, o game Senna's GP (Mega Drive) não vai ser traduzido para o português. Mas não se preocupe: as dicas são apresentadas em texto na tela, controlado pelo jogador. E a voz do piloto só aparece dando uma "força" em frases curtas como "c'mon!" (vamos!) e "final lap" (volta final). O lançamento é em agosto. E, nesta mesma edição, damos uma geral no novo game, com as dicas para a pole **em Interlagos.**



SONIC

Na **VIDEOGAME** n.º 8 o leitor Waldir Rodrigues Junior perguntou porque no lugar do **score** aparecem números e letras neste jogo. Como resposta a revista informou que o cartucho utilizado pela equipe era um protótipo, bastante diferente do jogo que efetivamente está sendo comercializado. Venho, através desta carta, esclarecer ao colega Waldir e à revista **VIDEOGAME** que esse não é o verdadeiro motivo. É que o jogo estava no Modo de Construção, no qual Sonic pode ser transformado em qualquer objeto do cenário da fase em que se estiver jogando. Certo?

Paulo Roberto de A. Junior
São Gonçalo, RJ

Errado! O cartucho era mesmo um protótipo, Paulo. O motivo é bastante simples: é que não era necessário acionar nenhum comando ou digitar qualquer seqüência no controle para que ele "entrasse" no modo de construção. Ou seja, era só encaixar o cartucho e ele já rodava direto nesse modo. Inclusive, somente a primeira fase era "jogável". Você pode estranhar o fato de a equipe não ter dado muita "bola" para o fato, mas é que isso é normal em cartuchos-protótipo. As fases são "abertas" para que a imprensa possa fotografar todas as fases e mostrar ao público. Satisfeito?

NÚMEROS ATRASADOS

Como faço para conseguir os números atrasados da Revista **VIDEOGAME**?

Roger Luis Lima dos Santos
Porto Alegre, RS

Basta entrar em contato com o departamento de circulação da Sigla Editora, e solicitar os números que você deseja. Para isso, ligue para (011) 549-1433, com Arlete, ou escreva para: Sigla Editora Ltda - Circulação - Rua Alice de Castro, n.º 60, Vila Mariana, São Paulo, SP, CEP 04015-040.

★ ★ ★ ★ ★ CLUBES ★

FERA'S GAME CLUBE - Nosso clube está aberto a todos os interessados em receber e trocar dicas do sistema Nintendo. Mandem suas cartas pedindo mais informações! Endereço: Rua Joaquim Rodrigues dos Santos, 791, Bom Jesus dos Perdões, SP — CEP: 12950. Fone: (011) 402-7491.

WAR GAME LAND - Somos peritos em Master System, Nintendo, Game Gear, Game Boy, Mega Drive, Super Famicom e Super Nintendo. Para fazer parte do clube mande uma foto 3x4 e Cr$ 4.000 para a carteirinha, mais Cr$ 4.000 mensais para receber grandes dicas em um incrível jornal que será enviado aos sócios. Em breve, campeonatos e sorteios de cartuchos. Participe, é interessante e divertido! Endereço: Rua Shinsei Kamida, 195, São Paulo, SP — CEP: 03289.

MEGA MASTER GAMES - Fornecemos dicas para todos os jogos de Master System e Mega Drive. Mandaremos informativos mensais exclusivamente para os associados. Endereço: Rua Minas Gerais, 1220, Cascavel, PR — CEP: 85802-690.

SUPER PRATIC GAMES - Eu e meus amigos fundamos um superclube de videogame que fornece dicas de Nintendo, Master System e Mega Drive. Mensalmente cada sócio receberá um livro com superdicas desses sistemas. Para participar mande uma carta com uma foto 3x4, nome e idade. Você receberá, gratuitamente, uma carteirinha de sócio. Endereço: Rua Alberto de Sequeira, 5, apto. 301, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 20260.

SEGA POWER CLUB - O clube é especialista em dicas de games para os consoles da Sega (Master System, Mega Drive e Game Gear). Para associar-se basta mandar 2 fotos 3x4 para a ficha de cadastramento e a carteirinha. Endereço: Rua Edite Gama Abreu, 300, apto. 204, Salvador, BA — CEP: 41840.

GAME LAND CLUB - Os sócios terão direito a um jornal mensal com dicas e recordes de outros sócios. A taxa mensal referente aos jornais é de Cr$ 500,00 e para associar-se é só mandar uma carta com uma foto 3x4. Entre em contato com o clube para maiores informações. Endereço: Rua Antônio Marques Julião, 415, São Paulo, SP — CEP: 03244.

pergunte aos feras

The Revenge of Shinobi (Mega Drive)

Urgente! O que devo fazer para eliminar o último inimigo?

Maurício Venâncio Sperandio
Santo André, SP

Maurício, aqui vai a estratégia para acabar com Neo-Zeed, o último inimigo deste game. Antes de entrar no último Santuário, não se esqueça de pegar os pacotes de força na fase do Labirinto Subterrâneo. Eles estão na sala onde os pilares caem sobre você e serão muito úteis na hora da batalha final. Logo que entrar na tela do inimigo use a magia Ikazuchi. Fique no meio da sala e, segurando o direcional para baixo, chute Neo-Zeed. Quando ele brilhar, pule imediatamente, fugindo. Agora, acerte o ponto preto sobre a parede para fazer a corrente parar de se mover. Repita toda essa operação. Se o inimigo se aproximar demais, pule e dê piruetas sobre ele. O cabelo dele escurece toda vez que você consegue tirar sua força, e daí, acabar com ele será moleza!

Decapattack (Mega Drive)

Pelo amor de Deus! Como faço para passar da fase 3-1 deste game?

Bruno da Silva Abrahão
Rio de Janeiro, RJ

O segredo deste estágio é não ficar desesperado. Você precisa fugir do totem assassino, mas não pode se atrapalhar com os inimigos que vão aparecendo no caminho. Algumas das estátuas contêm itens, porém outras podem ter inimigos escondidos e com a pressa de fugir do totem, você pode dar de cara com algum deles. Uma boa idéia é conseguir a poção de invencibilidade em alguma outra fase e guardar alguns recipientes para este estágio, isso irá ajudá-lo um pouco. Fique frio e boa sorte!

Forgotten Worlds (Master System)

Quero todas as dicas para destruir o último chefe deste game.

Victor Hugo Bravo Escobar
Brasília, DF

O último chefe deste game é o Tirano de Guerra e ele está na Torre do Medo. Só que, antes da luta, você precisa estar munido de alguns itens que serão indispensáveis na hora de destruir o inimigo: o tratamento, o protetor e a bola de fogo. Você poderá comprá-los na única loja da Torre do Medo. Quando o inimigo aparecer seja ágil, pois ele se movimenta em todas a direções. Enquanto ele estiver no alto da tela tente acertá-lo com a arma de fogo. Se, por acaso, ele descer, fuja de seus tiros e não deixe que ele o toque. Não esqueça de continuar atirando. Com essa arma você conseguirá destruí-lo rapidamente, mas não poupe sua habilidade!

Super Mônaco GP (Mega Drive)

Gostaria que vocês me ajudassem. Quando passo para o 2.º ano do campeonato mundial de F-1, um novo piloto aparece na equipe Bullets: o C. Ceara do Brasil. O problema é que eu não consigo ultrapassar esse cara de jeito nenhum. Mesmo correndo com o carro da equipe Madonna e com o câmbio de sete marchas, toda vez que eu me aproximo e tento ultrapassá-lo, ele desaparece da minha frente. Daí, quando eu olho no mapa, ele já está 15 segundos na minha frente. Como posso vencê-lo para continuar na equipe?

Dênis Ferreira Damião
Sorocaba, SP

Dênis, não se descabele mais! Na verdade é impossível ultrapassar este corredor, mesmo usando as marchas. O responsável por isto é o programa do game. Por isso, você certamente não encontrará ninguém que tenha feito esta "proeza'.

The Immortal (Mega Drive)

Na quarta fase, depois de entregar o anel a Ana, recebi outro anel chamado Grif. Ela me diz para colocar os três anéis ao redor do triângulo, em sentido horário. Os três anéis que tenho são o Grif, o Dunric's e o Protean. Já fiz o que ela mandou e mesmo assim não consigo passar de fase. O que está errado?

Hernani Godinho de Souza
São Paulo, SP

Na verdade o que Ana diz é outra coisa. Você não deve colocar os anéis ao redor do triângulo, mas sim dar três voltas, você mesmo, em sentido horário. Depois disso, uma escada aparecerá. Suba nela e automaticamente você passará de fase. Sem crises, não é?

Maniac Mansion (Nintendo)

Eu preciso, pelo amor de todos os santos do universo, algumas dicas deste RPG. Qual é o código do cofre do quarto da mulher do cientista?

Bernardo Silvestre Sartori
São Paulo, SP

Para conseguir o código do cofre siga esta tática. Suba até a sala do cofre e acenda a luz. Saia da sala, vá até o observatório e coloque duas moedas no telescópio. Gire-o duas vezes para a esquerda e o código aparecerá na tela. O.K?

ToeJam & Earl (Mega Drive)

Cara redação da **VIDEOGAME**, preciso desta resposta com urgência! Na seção de Mega Drive da edição n.º 14 fiquei com uma dúvida neste jogo. Vocês dizem que para pegar os presentes do Papai Noel é necessário atingi-lo a tempo, só que eu o acertei com o Slingshot até este terminar e o velhote ficou paradão, nem sequer morreu. Resolvi chegar perto e, como sempre, o maldito foi embora. Por favor, me ajudem, já tenho o cartucho desde fevereiro e até agora não descobri o que fazer com o Papai Noel!

Daniel Boechat Andrade
Rio de Janeiro, RJ

Se você conseguir tocar no Papai Noel antes que ele suba, seus presentes estarão esperando por ToeJam ou Earl no andar superior. Não é necessário subir imediatamente para pegá-los e também não é possível identificá-los, já que eles estão espalhados e se misturam com os demais presentes. Mas não se preocupe, pois eles estarão garantidos!

?!?!?!?

As cartas desta edição foram respondidas por Toni Ricardo Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva e Eduardo Bourdot Fidelis.

Nota da redação

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro n.º 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.



STORE GAME





C **Super Contra** - E Ninja Gaiden, ambos Nintendo, pelo menor preço. Daniel da Silva Santos. Rua Ibiai, 20, Guarulhos, SP — CEP: 07240. Fone: (011) 998-8323.

R **Turbo Game** - VG 9000 e dois cartuchos (Super Pitfall, Tartarugas Ninja II e Rush 'N' Attack), por um Master System com pelo menos três cartuchos. Sandro Vieira Medeiros. Rua 24 de Maio, 1.235, apto. 102, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 20721.

V **Nintendo** - Completo, mais uma pistola Zapper e dois cartuchos. Leonam Maciel Jr. Rua Canopus, 51, Belo Horizonte, MG — CEP: 30350. Fone: (032) 344-4054.

V **Bonanza Brothers** -Do Master System. Alexandre Vilas Boas. Rua Soldado Francisco Franco, 142, São Paulo, SP — CEP: 02180. Fone: (011) 954-0839.

R **Phantom System** - Com dois controles, um adaptador e quatro cartuchos, mais um jogo de botão, por um Mega Drive original ou um Gênesis com garantia. Rafaello M. Carletto. Rua Guilherme Klipell, 80, Porto Alegre, RS — CEP: 91350. Fone: (051) 341-9884.

V **Cartuchos** - De Master System: TransBot, Fantasy Zone The Maze (importados), Paper Boy, Galaxy Force, Kenseiden e Volley. Todos na caixa e com manual de instruções. Vendo cada um por US$ 15. Rodrigo Guimarães e Silva. Rua Mário Alves, 78, apto. 1.301, Bl. 1, Niterói, |RJ| — CEP: 24220-270. Fone: (021) 714-3505.

V **Phantom System** - Com dois controles e um cartucho (GhostBusters). Rodrigo Otávio C. L. Sorace. Rua QRSA, 816, SMU, Brasília, DF — CEP: 70630. Fone:(061) 233-9855.

V **Master System** - Na caixa, com pistola e mais nove cartuchos. Marcelo C. de Aguilar. Rua Visconde de Tocantins, 28, apto. 802, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 20771. Fone: (021) 261-2011.

V **Phantom System** Mais um adaptador J-72 e três cartuchos: Ninja Gaiden III, Double Dragon II e Super Pitfall. Marcos Aurélio Kositis. Rua São Constâncio, 291, São Paulo, SP — CEP: 03414. Fone: (011) 294-2305.

C **Rolling Thunder** -Para Nintendo 8 bits. Wagner Pereira. Rua Padre Vitor Mariano, 161, apto. 24-B, Cohab I, São Paulo, SP — CEP: 03590.

V **Phantom System** - Na caixa e com dois cartuchos: Super Mario Bros. 1 e Tiger Heli. Rodrigo César Formigoni da Silva. Rua Guarany, 17, Ibiúna, SP — CEP: 18140. Fone: (0152) 41-1538.

V **Mega Drive** - Japonês, transcodificado e sem travas, mais dez cartuchos: Lakers vs. Celtics, Super Futebol, Super Volley, Super Mônaco GP, Sonic The Hedgehog, Dinamyte Duke, Spider Man, Jewel Master, Master Of Weapon e Fantasia. Tudo pela melhor oferta. Daniel Duarte. Rua Charles Spencer Chaplin, 137, apto. 22, São Paulo, SP — CEP: 05642. Fone: (011) 844-7515.

R **CD Sony** - Portátil, digital e com fone de ouvido, uma fonte e um console VG 9000 com dois cartuchos, tudo por dois Mega Drive com cartuchos, ou um Mega Drive e mais um console Bit System ou Phantom System com adaptador. Claudio Batista de Souza. Rua Logrono, 17, São Paulo, SP — CEP: 05796. Fone: (011) 512-9504.

V **Cartuchos** - Para o Mega Drive: GhostBusters, Alex Kidd, Fantasia, Pit Fighter, Spider Man, Vallis III e QuackShot. Mathias Matos Alves Caixeta. Rua Teodoreto Souto, 619, São Paulo, SP — CEP: 01539.

C **Phantasy Star** - Quem quiser vender este cartucho ligue ou escreva para mim. Douglas de Souza Alencar. Rua Antônio Guerra, 102, São Bernardo do Campo, SP — CEP: 09780. Fone: (011) 458-6245.

R **Nintendo** - Com um cartucho de quatro jogos, um adaptador para cartuchos japoneses, uma pistola e um fone de ouvido, tudo por um Mega Drive japonês. Marco Aurélio Pereira Storto. Praça da Matriz, 132, 3.º andar, Olímpia, SP — CEP: 15400. Fone: (0172) 81-3230.

R **Super Game CCE** - VG 3000, com 19 cartuchos e dois controles, por um Top Game com pelo menos cinco cartuchos, ou troco tudo por 15 cartuchos de Master System. Ítalo Haroldo Campos Cavalcanti. Rua Flor do Carnaval, 41, São Paulo, SP — CEP: 03810.

V **Phantom System** - Com pistola, um adaptador e dois cartuchos. Edson Eduardo de B. Silva. Rua L, 2, Chácara Perseverança, Salvador, BA — CEP: 41100. Fone: (071) 384-5291

R **Master System II** - Com dois cartuchos (Alex Kidd in Shinobi World e Pshycho Fox),por um Mega Drive com dois cartuchos (Sonic The Hedgehog e Fantasia). Ou vendo. Flávia Avancine Galvêas. Avenida Antonio Gil Veloso, 340, apto. 403, Vila Velha, ES — CEP: 29100. Fone: (027) 329-1856.

C **Cartuchos** - Para Master System, em bom estado, exceto os seguintes jogos: Double Dragon, Jogos de Verão e Alex Kidd in Miracle World. Eduardo Fris Almeida. Avenida Bento Gonçalves, 2.976, Pelotas, RS — CEP: 96015. Fone: (532) 22-9316.

R **Master System** - Na caixa, com três joysticks e os cartuchos Great Volley, Psycho Fox e Super Mônaco GP, tudo por um Phantom System com pelo menos um cartucho. Rodrigo Maciel. Rua Pereira Nunes, 71, apto. 401, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 20511-120. Fone: (021) 254-7840.

R **Atari** - Mais uma Caloi Cross e um Gênios, por um Phantom System, um Bit System ou um Top Game VG 9000T. Alexandre Oliveira Cruz. Rua Pacheco Leão, 1.600, apto. 303, Bl. 04, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 22460. Fone: (021) 239-6992.

R **Phantom System** Com sete cartuchos (Super Mario Bros. 1, 2, Jogos de Verão, Super Sprint, The Simpsons: Bart vs. Space Mutant, Ninja Gaiden I e Mag Max), por um Mega Drive usado. Bruno Caetano Durante. Rua Coronel Souza Reis, 282, São Paulo, SP — CEP: 03069. Fone: (011) 62-0892.

R **Master System** - Com um cartucho, um Phantom System com dois cartuchos e um adaptador J-72, tudo por um Mega Drive japonês, novo. Argeu Sartori Junior. Alameda dos Maruás, 52, São Paulo, SP — CEP: 04068. Fone: (011) 581-1741.

V **Mega Drive** - Completo e na caixa, por US$ 170. Newton José Franco Machado. Rua Santos Dummont, 768, São Paulo, SP — CEP: 13170. Fone: (0192) 73-5039.

V **Super Nintendo** - Se estiver interessado, me ligue das 9:00 às 11:00 h. Carlos André Menezes Alves. Rua D. Silvério, 315, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 23050. Fone: (021) 394-9872.

R **Master System** - Com uma pistola, dois controles, os cartuchos Hang On, Labirinto, Wanted, Mônica no Castelo do Dragão, Moonwalker e Out Run, e um boné importado, tudo por um Mega Drive com um cartucho. José Daniel L. Audician. Rua Antonio das Chagas, 537, São Paulo, SP — CEP: 04714. Fone: (011) 524-9598.

R **Master System** - Com pistola e mais dois cartuchos (Indiana Jones e a Última Cruzada e Spider Man), por um Mega Drive. Carlos Eduardo Costa e Silva. Rua Sinhazinha, 194, São Paulo, SP — CEP: 04335.

R **Phantom System** - Com um adaptador J-72 e 46 jogos, por um Mega Drive com dois cartuchos. Marcelo G. de Souza. Rua Dona Herminda B. Attuy, 255, São Paulo, SP — CEP: 05123. Fone: (011) 832-9563.

V **After Burner** - Assault City, RC Grand Prix, Alex Kidd: The Lost Stars, Shinobi, Out Run, Zaxxon, Space Harrier e Vigilante, todos do Master System e por ótimos preços! Alex Kuwabara. Avenida Francisco Monteiro, 1.267, Ribeirão Pires, SP — CEP: 09400. Fone: (011) 459-2270.

V **Nintendo** - Com pistola, esteira e dois joysticks. Também tenho alguns cartuchos. É tudo original e importado. Fernando de A. Moreira. Rua Pereira da Silva, 137, apto. 2.302, Niterói, Rio de Janeiro — CEP: 24230. Fone: (021) 719-8040.

V **Nintendo** - Original com dez meses de uso e mais três cartuchos: Super Mario Bros. 1, 2 e Ninja Gaiden 2. Tudo por US$ 100. Felipe Lasmar Filizzola. Avenida Bandeirantes, 665, apto. 201, Belo Horizonte, MG — CEP: 30310. Fone: (031) 225-1841.

Nota da redação
Para participar da seção ROLOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro nº 60, Vila Mariana, São Paulo/SP — CEP: 04015. Ele será publicado gratuitamente. Coloque seu endereço completo e no caso do número do telefone, não esqueça do código DDD de sua cidade.

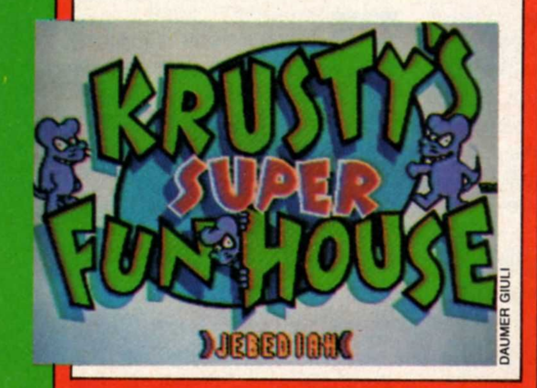
DICAS DO LEITOR

Krusty's Super Fun House
(Super Nintendo)

Use estes códigos para acessar qualquer fase deste game:

FASE 2 — BARTMAN
FASE 3 — SMITHERS
FASE 4 — SNOWBALL
FASE 5 — JEBEDIAH

Jean dos Reis Souza
Mauá, SP



DAUMER GIULI

Bulls vs. Laker
(Mega Drive)

Use estes **Passwords** para disputar o jogo final:

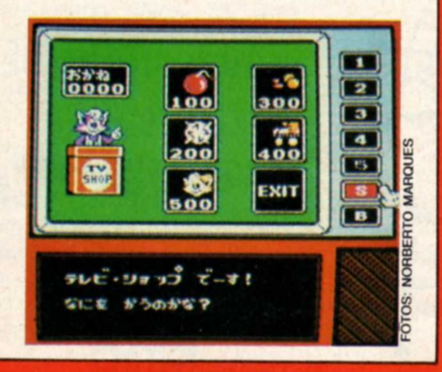
SEATTLE VS. DETROIT — NSOBFBBB
PORTLAND VS. DETROIT — 1BOBFBBB
GOLDEN STATE VS. DETROIT — R6OBFBBC

Fabrício C. da Fonseca
Rio de Janeiro, RJ

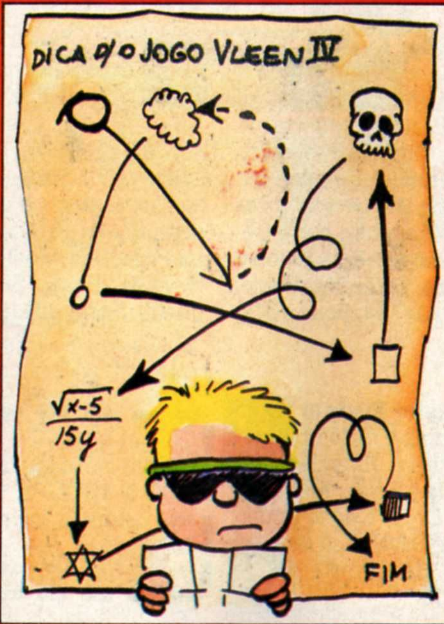
Rockin'Kats
(Nintendo)

Se no meio de uma fase você precisar de algum item que ainda não comprou, não se preocupe. Aperte o **Start** e o **Botão A** 3 vezes, e você voltará à tela da TV. É só ter um dinheirinho e pronto.

Marcelo de França Costa
Rio de Janeiro, RJ



FOTOS: NORBERTO MARQUES



Boxing
(Game Boy)

Você pode derrotar os inimigos na maior moleza, é só utilizar esta tática. Preencha todo o seu poder com socos e vidas e esqueça da velocidade. Fique no canto inferior direito da tela e espere pelo inimigo. Quando ele aparecer, despeje os socos nele. Depois que ele cair, continue socando até que ele se levante. Na hora que ele ficar de pé já estará super fraco, e será fácil ganhar por nocaute. Dá para usar este truque até o final do jogo. Boa tática, não?

Ilan Felts Almog
São Paulo, SP

Ghouls 'N' Ghosts
(Mega Drive)

Esta dica é para conseguir invencibilidade neste game. Durante a tela de apresentação pressione 4 vezes o **RESET**, 4 vezes o **Botão A** e o direcional para cima, para baixo, esquerda e direita. Quando você ouvir um sinal, pressione **B** e **START**, simultaneamente.

Alex Gomes Peixoto
São Paulo, SP



Adventure Island 2
(Nintendo)

Durante a tela de apresentação use esta seqüência: direcional para a direita, esquerda, direita e esquerda, **A**, **B**, **A**, **B**.

Uma tela de seleção de estágios aparece e você pode escolher, na boa, em qual das 8 fases deseja jogar.

Everton Tizo Pedroso
Uberlândia, MG

Pit Fighter
(Mega Drive)

Com esta dica você nunca morre. Antes de ligar o seu videogame, aperte os **Botões A**, **B**, **C**, **START** e o direcional para baixo. Você deve ligar o console com os comandos acionados, e esperar pela tela de apresentação. Quando aparecer "Pit Fighter" na tela, aperte o **RESET** e solte os comandos. Agora, quando aparecer a próxima tela de apresentação, basta apertar o **START**. Pronto! Você está invencível!

Luiz Gustavo Bastos de Freitas
Campos dos Goitacazes, RJ

Super Monaco GP
(Mega Drive)

Com o **Password** abaixo você já começa o jogo dirigindo o carro da equipe Maddona, e com tantos pontos que até um mau resultado o fará ser campeão. A senha é para a última corrida da temporada.

15G2 B3E4 DJ00 0000
000H 00J2 C4H7 658A
B9DE FOH9 1000 0041
0000 0000 F200 71D7

Carlos Eduardo Custodio Soares
Santo André, SP

Captain Planet
(Nintendo)

Aí vão os **Passwords** para cada fase deste jogo ecológico:

Fase 1-2 — 763754
Fase 2-1 — 955783
Fase 2-2 — 637511
Fase 3-1 — 148574
Fase 3-2 — 786565
Fase 4-1 — 920272
Fase 4-2 — 799274
Fase 5-1 — 829443
Fase 5-2 — 506210
Última Fase — 506210

Thénard Silva Maia Junior
São Paulo, SP

Fatal Fury
(Neo Geo)

Aqui vai um dos golpes mais preciosos de Andy Bogard. Primeiro faça-o caminhar para trás e, logo em seguida, pressione o **Botão A** e o direcional simultaneamente. O lado escolhido no direcional deve ser aquele em que o herói dará o golpe — para a direita ou para a esquerda.

Paulo A. De Carli Paludo
Caxias do Sul, RS


NORBERTO MARQUES

Mônica no Castelo do Dragão
(Master System)

Existe um jeito mais rápido de se chegar ao final do Labirinto Sem Fim, para daí, enfrentar o último inimigo, o Dragão Cospe Fogo. A tática é um pulo especial que pode ser usado em vários lugares do Labirinto. Para dar esse pulo é só manter pressionado o direcional bem no meio e, logo depois, apertar o **Botão 2**. Com este truque — usado no lugar certo — você conseguirá cortar caminho e chegar ao inimigo final. Experimente!

Alan George Barros da Silva
São Paulo, SP

Darius Twin
(Super Nintendo)

Que tal começar o jogo com 50 vidas? Para isto, basta manter os **Botões L** e **R** do **controle 2** pressionados e, depois, apertar o **Select** e o **Start** do **controle 1**.

Felipe Kich
Porto Alegre, RS

Solstice
(Nintendo)

Dá para conseguir vidas infinitas neste game, é só usar o seguinte código durante a tela de opções:

B, START, START, B, B, START, START, B, B, START, START, START, B, START, B, B, B, START, START, START, B, START, B, START, START, B, START, START, B, B, START, B, START.

Com este truque você não deve pegar vidas nem poções durante o labirinto, senão será necessário repetir o código outra vez. Ah! Para esta dica funcionar, é necessário apertar os botões bem rápido.

Daniel de Lima Neto
São Paulo, SP





Se você já se emocionava com disputas de freadas e ultrapassagens incríveis em Super Monaco GP, prepare-se: chegou o game do Senna. E promete arrasar nas três versões: Mega Drive, Master System e Game Gear. Com as dicas do tricampeão, os programadores da Sega conseguiram melhorar, e muito, esses três games. Os cartuchos chegam agora, em lançamento simultâneo com o Japão. Conheça todos os detalhes desses três superlançamentos da Tec Toy!



FOTOS: NORBERTO MARQUES

MEGA DRIVE

A versão para o Mega Drive foi a que sofreu maiores modificações. Pistas com traçado mais real, obtidos a partir de fotos, novos circuitos como Interlagos e Barcelona e até nova maneira de dirigir o carro são apenas algumas delas. Exatamente como quis Senna.



RAIO-X

TIPO:	Automobilismo
FABRICANTE:	Sega/Tec Toy
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	16 pistas
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	6
CLASSIFICAÇÃO:	8

"Tentei passar toda a minha experiência aos programadores da Sega. Os jogadores devem se emocionar tanto quanto eu ao disputar uma corrida. E se divertir!"



Tudo acontece quase como em uma corrida de verdade. De cara, ficou mais emocionante jogar. E mais difícil. Logo na largada você já percebe que aquela moleza de ir passando todo mundo por fora ou pelo meio acabou. Por outro lado, agora é possível usar as zebras como apoio nas curvas.

"Tente me derrotar. Use toda a sua habilidade e acelere mais do que eu!"

OPINÃO

Eu, que sou um "viciado" em jogos de corridas, curti muito o Senna GP. Os gráficos são mais reais e a proporção carro/pista é perfeita. Não gostei do som e também dos obstáculos junto a algumas zebras: isso não existe em circuito nenhum do mundo. Mas eles diminuíram e o lance de usar as zebras como recurso deixou o game bem mais "nervoso". Pilotar é uma delícia e o desafio é incrível.

Mário Fittipaldi



Senna GP

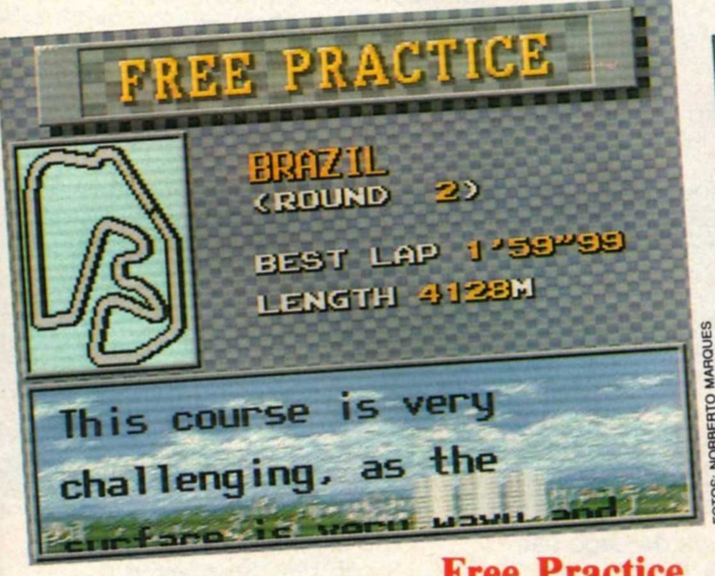
Esta é uma modalidade exclusiva na versão para o Mega Drive. Você desafia Senna em três pistas diferentes: a da direita é o circuito particular do piloto, construído na sua fazenda em Tatuí, no interior de São Paulo. As outras duas são pistas imaginárias desenhadas pelo próprio campeão, e que reúnem características do agrado do piloto — circuitos "travados', com curvas seletivas. Haja braço!

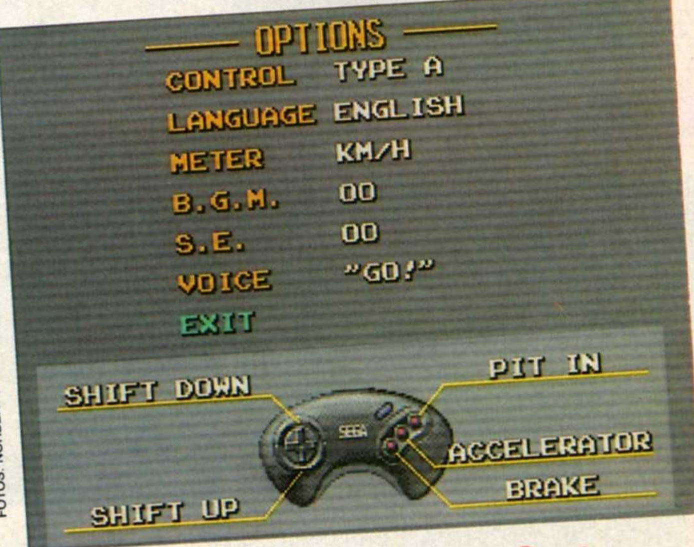


Wold Championship

Você disputa um campeonato mundial, em 16 pistas diferentes (são os 16 circuitos do campeonato mundial de Fórmula 1 de 1991). A novidade aqui é que você pode gravar o que já jogou e continuar depois, mesmo tendo desligado o console. Há uma bateria no cartucho para armazenar as jogadas.

Como na primeira versão, você começa jogando com a equipe Minarae (qualquer semelhança com Minardi **não** é mera coincidência...) e deve conseguir bons resulados para ser convidado a correr do lado de Senna (que é o piloto da Madonna). É uma boa desafiá-lo!





FOTOS: NORBERTO MARQUES

Free Practice

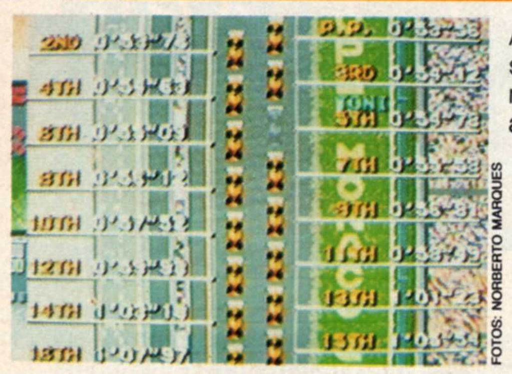
Você pode correr livremente em qualquer pista. Mas há uma novidade: um modo em que é possível simular uma corrida na pista escolhida. Você seleciona sua posição no "grid', o número de voltas e se vai chover ou não.

Options

É a configuração do game. Você pode escolher a posição dos comandos no controle e até as línguas em que serão apresentadas as mensagens e dicas do campeão. Infelizmente, não tem português. Só japonês e inglês.



O QUE MUDOU



FOTOS: NORBERTO MARQUES

As posições de largada agora são indicadas de um jeito mais legal. O seu carro aparece piscando.



As zebras agora não diminuem a velocidade do carro, e podem ser usadas como apoio. Mas cuidado: seus pneus vão para o brejo se você abusar!

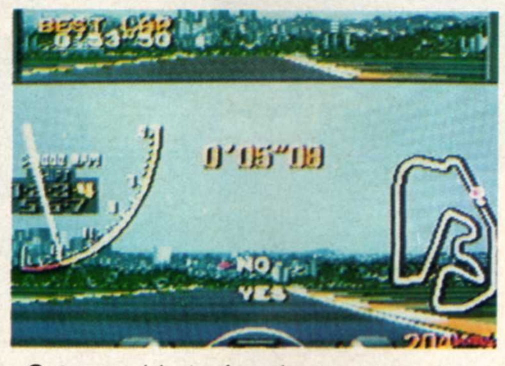
SINALIZAÇÃO



Placas azuis significam curvas abertas: entre quente!



Cuidado: a curva será fechada. Reduza uma ou duas marchas para entrar.



Outra novidade é a chuva. Agora, em algumas pistas do seu campeonato vai chover. Ou não. Fique esperto e tire o pé se isso acontecer.

FAÇA A POLE EM INTERLAGOS



O "S" do Senna é o primeiro desafio. Entre pelo lado direito, sem tirar o pé, em sétima marcha. Na posição da foto, alivie o direcional por um momento e volte a acioná-lo para a direita para contornar a antiga Curva do Sol.



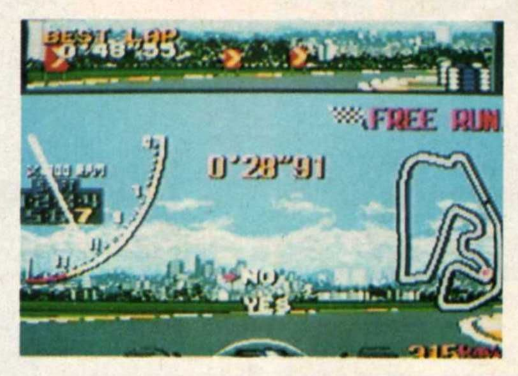
A reta e a Curva do Lago não serão difíceis. Continue em sétima. As próximas curvas você vê acima: entre no Laranjinha em sétima, colocando todo o direcional para a direita...



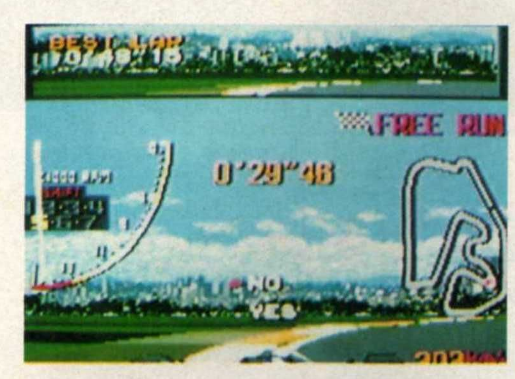
... e segurando até a metade do "S". Solte então o direcional e deixe o carro "escorregar" para a zebra.



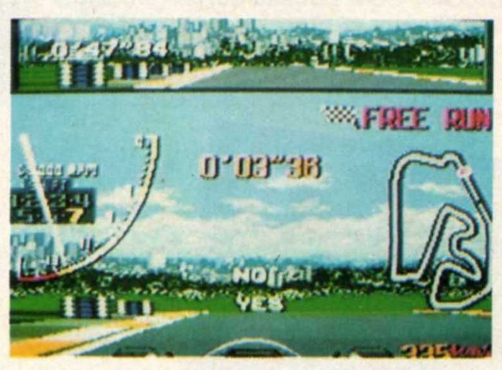
Após contornar o Pinheirinho, chega o seu maior desafio nesta pista: o Bico de Pato. Comece a curva neste ponto...



... e, mais ou menos no meio dela, comece a reduzir as marchas.



Na saída, você deve estar em quinta marcha. Não dispense a ajuda da zebra.



O resto é fácil: faça o Mergulho, entre na Subida dos Boxes e na Reta dos Boxes já em sétima, para conquistar a pole. O tempo é para Senna nenhum botar defeito: 0'47'84!

As versões para o Master e o Game Gear também ganharam alterações propostas por Senna, mas estas mudanças não alteraram significativamente o jogo como na versão para o Mega Drive. Basicamente, as mudanças ocorreram na apresentação gráfica dos dois jogos, que melhoraram bastante nesse aspecto — para melhor. As pistas também foram redesenhadas, estando incluídas também as pistas de Interlagos e Barcelona.



MASTER SYSTEM



RAIO-X

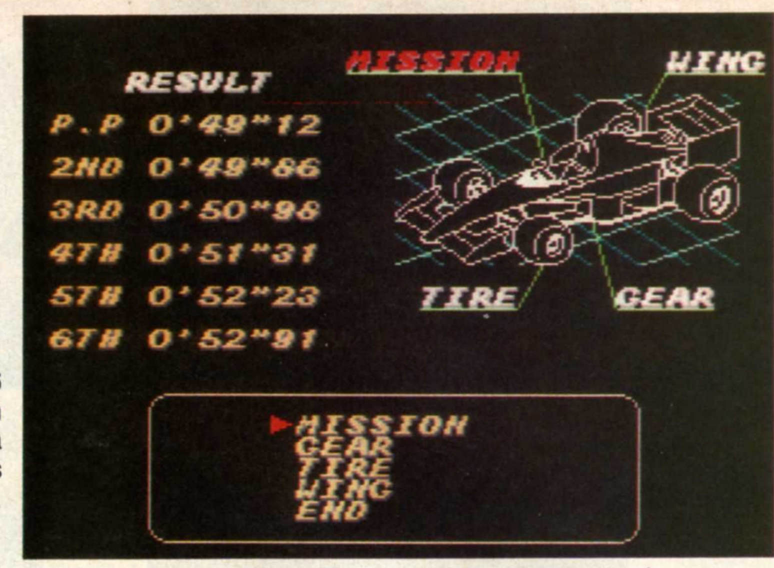
TIPO:	Automobilismo
FABRICANTE:	Sega/Tec Toy
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	16 pistas
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	5
CLASSIFICAÇÃO:	6

A maior mudança foi na apresentação da tela. A pista maior, no alto, e o câmbio e contagiros na parte inferior da tela.



FOTOS: NORBERTO MARQUES





Para regular seu carro, prefira câmbio de 6 marchas e pneus tipo B. Outra regulagem possível é a das asas. Use o Tipo - 0 para circuitos com poucas curvas fechadas e o Tipo - 45 para circuitos travados.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

A sua posição de largada é definida pela sessão de classificação. Você pode dar quantas voltas quiser. Para sair, pause o jogo e aperte simultaneamente os botões 1 e 2.



Nas ultrapassagens, mantenha-se sempre pelo lado de dentro. Normalmente o adversário faz a curva por fora, e aí fica fácil passar.

GAME GEAR



RAIO-X	
TIPO:	Automobilismo
FABRICANTE:	Sega/Tec Toy
MEMÓRIA:	
FASES:	16 pistas
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	5
CLASSIFICAÇÃO:	6



A tela do Game Gear também mudou. A pista aparece na parte superior, ocupando um terço da tela. Os indicadores de marcha, contagiros e velocidade estão na parte inferior.



Como no Master, o melhor aqui é usar o câmbio de 6 marchas. Alterne as asas de acordo com o circuito. As regulagens são idênticas à versão no Master.



Há muitos anos atrás, a Tazmania vivia sob o domínio de pássaros aquáticos pré-históricos. Eles eram tão grandes que apenas um de seus ovos poderia alimentar uma família de nossos ancestrais por um ano. Há uma lenda que diz que estes pássaros gigantes ainda vivem num vale perdido. O guloso Taz, ao saber disso, não deixa barato e sai atrás deste ovo. Descubra agora o final desta história maluca, que aliás tem três finais — um para o modo Practice, outro para o Easy e ainda outro para o Hard.





RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Sega
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	7
CLASSIFICAÇÃO:	7



FOTOS: DAUMER GIULI

Furacão

Acionando o botão **B**, o herói vira furacão e liquida com os inimigos. Mas fique esperto: no modo **Hard**, encostando nos inimigos que estão atacando, o herói perde energia.

Pimenta

Comendo as pimentas que encontra, Taz tem uma baita indigestão. Mas, por outro lado, ganha o poder de cuspir fogo. Fique ligado, porque o fogo é gasto conforme o uso.





Garrafão

Pegando os garrafões de água, o herói pode recarregar uma pequena parte de sua energia.

Coluna

Toda vez que encontrar a coluna, Taz deve passar por ela e esperar que a estatueta apareça. É que caso o herói perca uma vida, sem ser **Continue**, ele voltará ao jogo exatamente no ponto onde a coluna está. Procure as colunas para se garantir.





FOTOS: DAUMER GIULI

Estrela

Pegando as estrelas vermelhas, Taz fica invencível por algum tempo. Aproveite para engolir bombas e acabar com os inimigos mais facilmente.



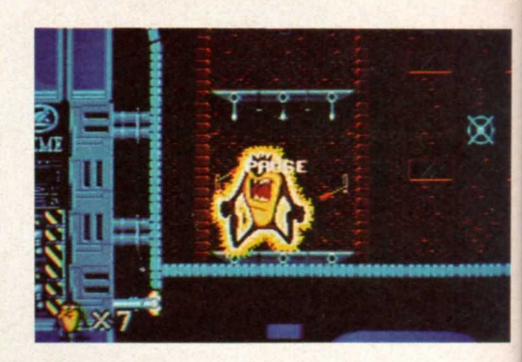
Passagem Secreta

Logo na primeira fase, Taz pode encontrar uma incrível passagem secreta. Assim que passar pela estatueta, o herói verá um chafariz. Pule em cima dele e, um pouco antes da água chegar ao topo, salte para o lado direito. Transforme-se em furacão e você verá uma pequena plataforma. Pule nela e Taz encontrará uma vida, acompanhada de pimentas e um garrafão.



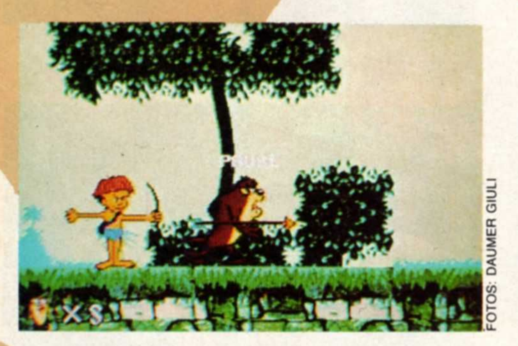
Alavancas

Tome muito cuidado com as alavancas que estão na fábrica da fase 3. Algumas ajudam a parar os mecanismos, fazendo o herói passar tranqüilamente por entre as máquinas. Mas, em compensação, outras podem fazer Taz tomar um baita de um choque.



Continue

Para pegar o **Continue** (carinha do Taz com o número 3) da foto, na fase 2, o herói deve atrair o bicho-pedra até embaixo da coluna de areia. Suba então em cima dela e pule para "comer" o **Continue**.



FOTOS: DAUMER GIULI

Passagem Secreta

No final da fase do gelo, Taz vai encontrar uma plataforma (foto). Fique em cima dela e não se assuste quando a plataforma começar a descer. Indo até o fundo, o herói encontra uma sala "craudeada" de **Continues** e vidas.



Inimigo

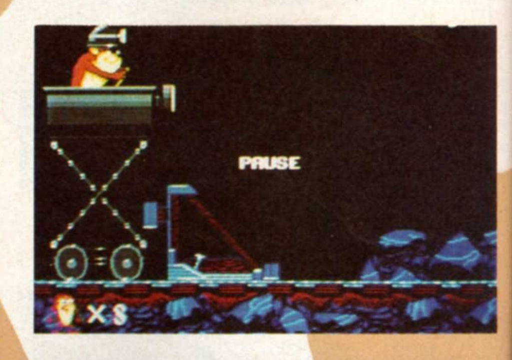
Um Curumim é o inimigo que Taz terá de enfrentar na floresta. Cuidado com suas flechadas e ataque-o com furacões. Bico!

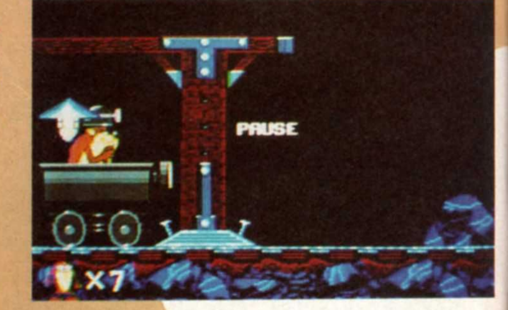


FOTOS: DAUMER GIULI

Caverna

Agora Taz tem de se virar na caverna para não bater seu carrinho. Fique muito esperto e levante o carrinho toda vez que pintarem obstáculos no chão e abaixe-o rapidamente para passar pelos túneis. Outro obstáculo complicado são os abismos. Passe os três primeiros com saltos altos (**direcional** para direita), os dois seguintes devagar (**direcional** para esquerda) e o último com mais um salto alto.





Elevadores

A fase dos elevadores é uma das mais difíceis. Taz terá de pular de um elevador para o outro, enquanto eles estiverem em movimento.
Em alguns casos ainda, o herói terá de movimentar os elevadores para cima ou para baixo, usando as alavancas, para conseguir alcançar as plataformas.



Indigestão

Taz é um bicho guloso! Mas cuidado, não deixe ele comer o rango da foto, porque o esfomeado passa mal e perde energia.

Inimigo

Para enfrentar esta enorme planta, salte e vire furacão assim que chegar perto de sua cabeça. Manha!



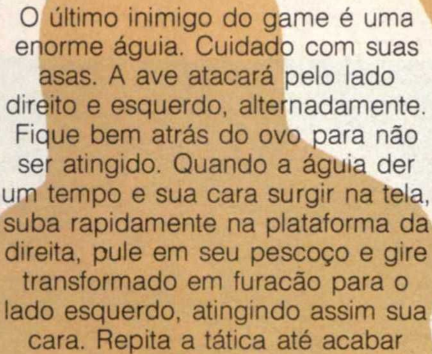


Sósia

Taz tem de enfrentar agora um sósia seu, só que em forma de estátua. Encare o inimigo com furacões, mas cuidado para não ser atingido pelo fogo do dragão que está do lado direito.



Inimigo final



O último inimigo do game é uma enorme águia. Cuidado com suas asas. A ave atacará pelo lado direito e esquerdo, alternadamente. Fique bem atrás do ovo para não ser atingido. Quando a águia der um tempo e sua cara surgir na tela, suba rapidamente na plataforma da direita, pule em seu pescoço e gire transformado em furacão para o lado esquerdo, atingindo assim sua cara. Repita a tática até acabar com a inimiga e ajudar Taz a conseguir o tão cobiçado superovo.



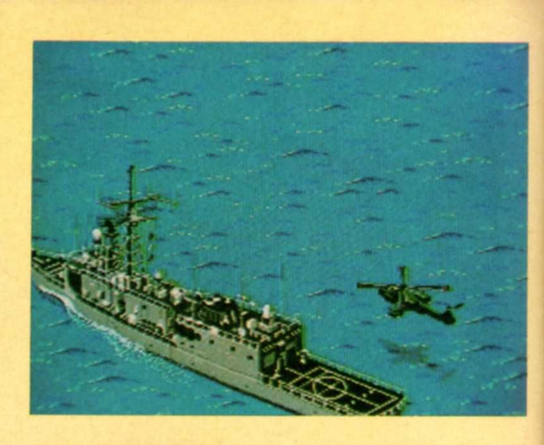




FOTOS: DAUMER GIULI



MEGA DRIVE



Logo no início desta emocionante aventura, seu helicóptero sai de uma fragata em direção à área de combate.

Se a Guerra do Golfo, de verdade, foi chamada de ''Guerra do Videogame'', Desert Strike é o novo desafio em Mega Drive justamente sobre a Guerra do Golfo. A ação não é como em outros jogos de guerra. Você comanda um helicóptero e sai com missões específicas em quatro diferentes fases.

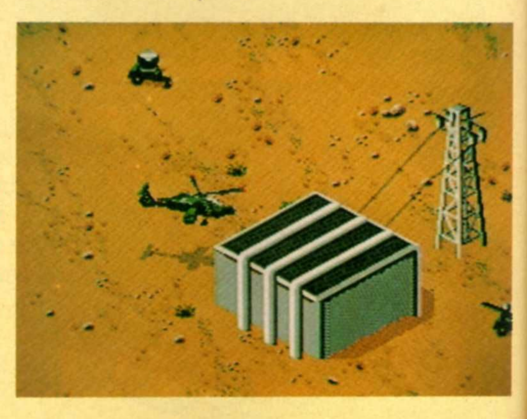
Os inimigos não estão amontoados. Pode ser um soldado solitário que atira em seu helicóptero, um caminhão de combate ou aeroportos e ''bunkers'' — abrigos de guerra — de comandantes. Além da habilidade é preciso inteligência para não acertar soldados amigos e resgatar espiões infiltrados, que aliás fornecem as informações necessárias para você trocar de fase recebendo novas missões.



FOTOS: DAUMER GIULI

Um dos alvos que você deve atacar são as antenas de comunicação. Mas cuidado: elas estão sendo guardadas por um forte esquema de segurança feito pelos canhões.





Detone com o gerador, para deixar os inimigos sem energia elétrica.



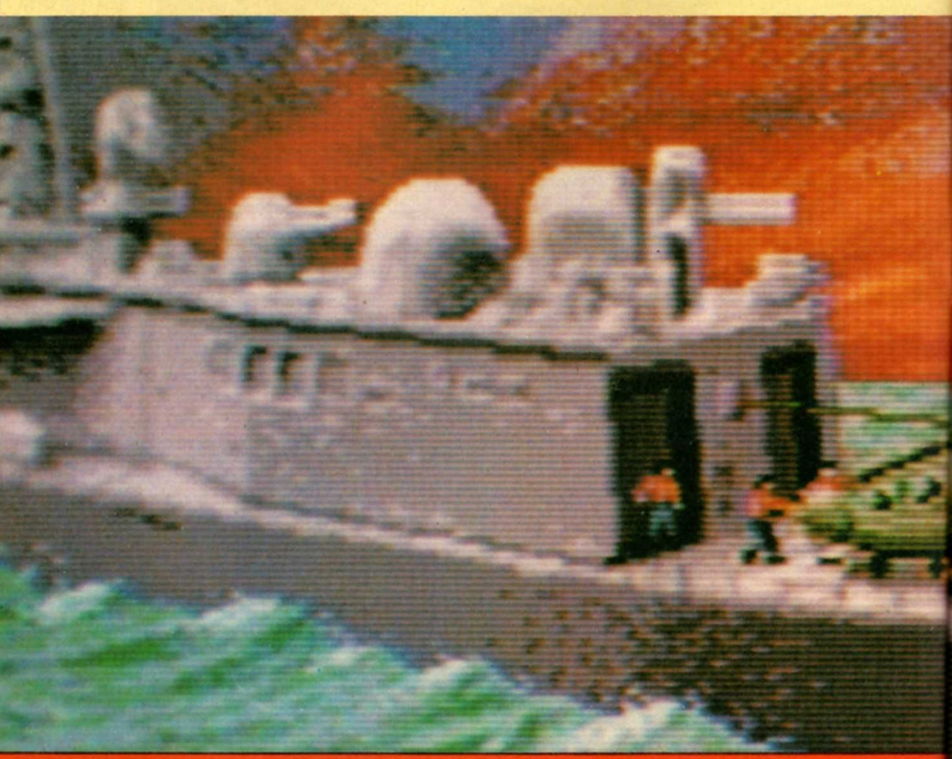
RAIO-X

TIPO:	Combate Aéreo
FABRICANTE:	Electronic Arts
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	4
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	9
GRÁFICOS:	9
MÚSICA/EFEITOS:	10
CLASSIFICAÇÃO:	9

PASSWORDS



Segunda fase - EQAMHJE
Terceira fase - WLHBBEG
Quarta fase - WEIVVJT

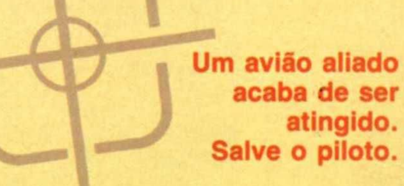


"Gostei de Desert Strike porque ele é um jogo difícil e diferente, muito mais próximo da realidade. O game é uma espécie de RPG-Ação, no qual o jogador pode escolher a ordem das missões a executar. Mesmo não tendo música durante o jogo, o som de metralhadoras e hélices combinam bem com a situação."

Toni Cavalheiro.


Resgatar os jornalistas mantidos como reféns no Golfo é uma de suas mais importantes missões.





Um avião aliado acaba de ser atingido. Salve o piloto.





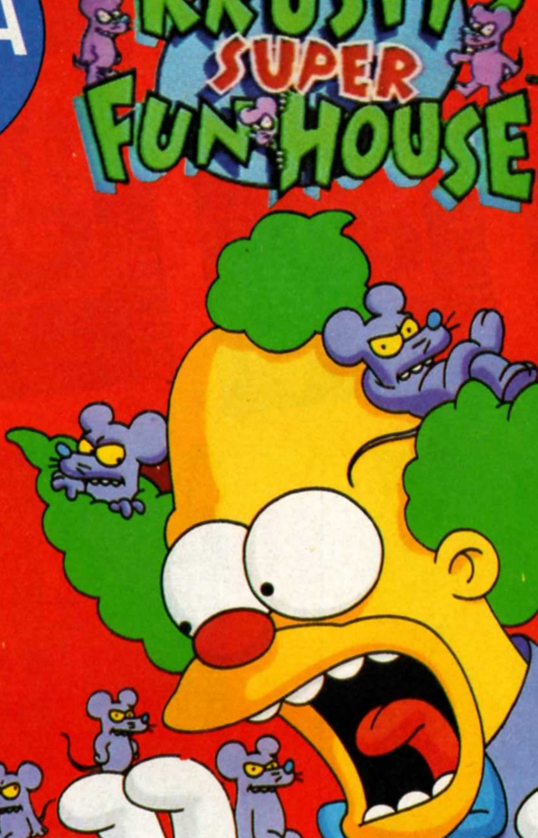
Um amigo sai do helicóptero e entra no "bunker" para salvar o aliado que está preso. Ele dará importantes informações para novas missões.







MEGA DRIVE



A turma dos Simpsons está de volta e desta vez tem de ajudar o palhaço Krusty que está em apuros. O problema é que sua casa maluca acaba de ser invadida por ratos e ele tem de bolar estratégias para atrair os inimigos até as armadilhas. Mas Krusty também vai precisar de sua ajuda para bolar suas incríveis armadilhas. Conheça agora algumas manhas para ajudar nosso amigo.

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Flying Edge
MEMÓRIA:	Não fornecida
FASES:	5
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	7
CLASSIFICAÇÃO:	7

PRIMEIRA FASE

Todas as fases do game têm várias portas e Krusty deve entrar em todas elas. Cada uma esconde um estágio diferente do jogo.



PORTA 1

Entrando na primeira porta, pegue o bloco no alto da tela e coloque-o no local da foto. Krusty acaba de improvisar uma escada para os ratinhos passarem. E olhe quem espera por eles ao lado do forno! Bart Simpson.



FOTOS: DAUMER GIULI



PORTA 2

Aqui se esconde uma vida. Chute o bloco para pegá-la.

PORTA 4

Pegando a bolinha que está em cima da árvore, Krusty consegue destruir a parede e abrir caminho. Para fechar a fase, o palhaço tem de chutar este bloco.



Dentro dos blocos cor de rosa se escondem itens. Pegue-os para ganhar mais pontos, energia, armas e vidas.

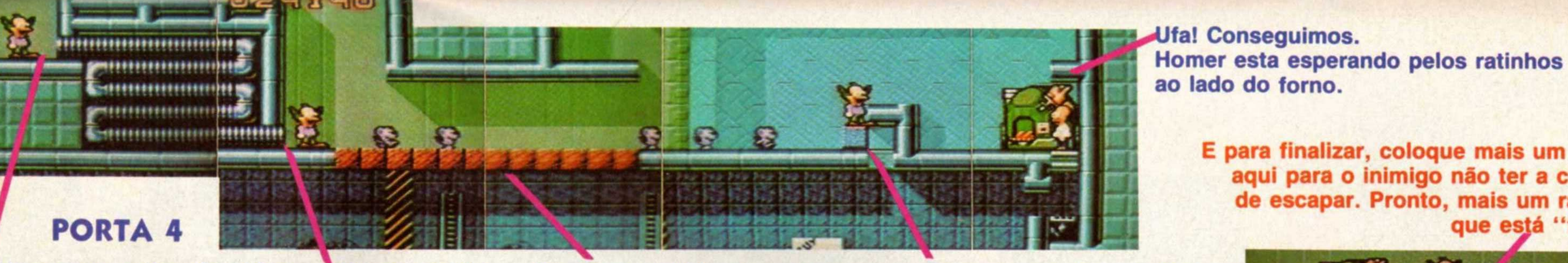
SEGUNDA FASE — WHOAMAMA



As coisas começam a se complicar e você tem agora de começar a montar esquemas mais elaborados para conseguir levar os ratinhos para as armadilhas.

PORTA 2

Quando encontrar o barril, logo no início do estágio, chute-o para conseguir passar.



Ufa! Conseguimos.
Homer esta esperando pelos ratinhos ao lado do forno.

PORTA 4

Abra o cano retirando o bloco que está fechando sua entrada e espere até que os dois primeiros ratinhos entrem. Feche o cano para que eles não escapem. Deixe então o terceiro rato entrar e tampe o cano novamente. Agora os três ratos estão presos no encanamento.

Desça e retire o bloco que fecha a saída.

Espere os ratinhos passarem pela ponte de pedras e só então vá atrás deles. Fique esperto porque assim que Krusty passar a ponte despenca.

Corra para colocar o bloco neste vão, para evitar que os inimigos caiam.

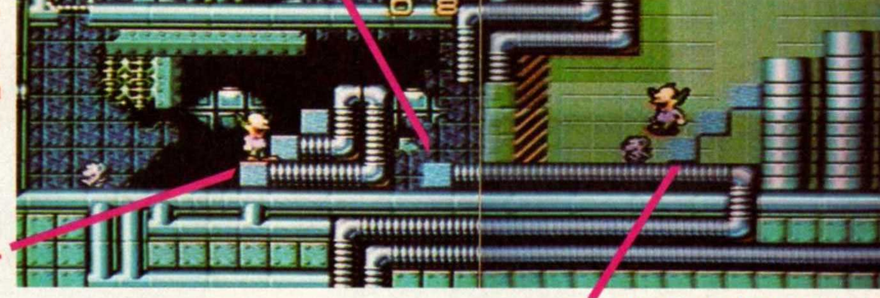
E para finalizar, coloque mais um bloco aqui para o inimigo não ter a chance de escapar. Pronto, mais um ratinho que está "frito".



PORTA 5

Mais uma situação difícil! Acompanhe as fotos para saber como driblá-la.

Coloque agora um bloco para que o ratinho não entre no cano



Faça aqui uma escada.

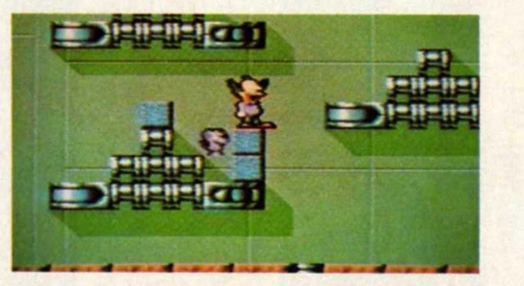
construa mais uma escada.

Agora é só colocar um ventilador no local da foto e fechar a saída com os blocos.
Seja rápido para o rato não escapar.

PORTAS FINAIS

Completados todos os estágios desta fase, uma plataforma aparecerá, dando acesso a mais três portas. É necessário passar por estas três portas para chegar à terceira fase. Aí vai a estratégia da primeira delas, que você vê na foto! Primeiro, construa estas escadas com blocos.

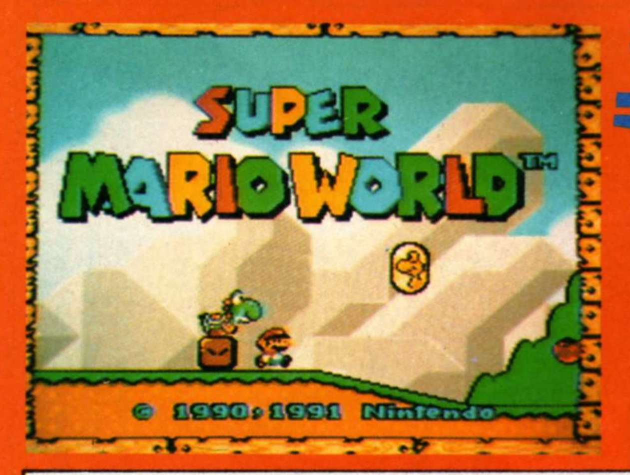
Agora prenda o ratinho para ter tempo de chegar até o local de construir outra escada.
Esta operação deve ser repetida em todas as plataformas.



FOTOS: DAUMER GIULI

Assim, o seu ratinho chega na armadilha e você se livra dele. Esta técnica — a de prender o ratinho — será muito útil no restante do jogo!

Aproveite estes toques para conseguir elaborar estratégias infalíveis contra os ratinhos que insistem em incomodar o palhaço Krusty.



SNES

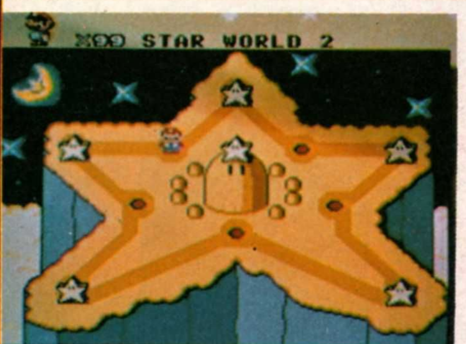


RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Nintendo
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: 96
JOGADORES: 2

DIFICULDADE:	6
GRÁFICOS:	9
MÚSICA/EFEITOS:	10
CLASSIFICAÇÃO:	9





99 vidas em 5 minutos

Logo no início da fase Star World 2, Mario deve apanhar a estrela de invencibilidade que vai cair do alto da tela.

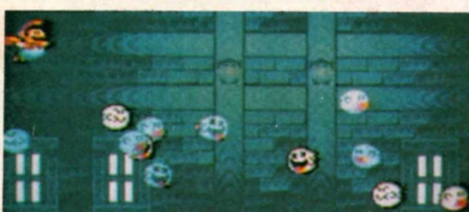




Encoste em todos os peixinhos que puder, enquanto o encanador vai nadando rapidamente para direita.

Se Mario chegar ao bloco de interrogação ainda com efeito da invencibilidade, ele encontrará outra estrela. A partir de agora, em cada peixinho que o encanador encostar ele ganhará uma vida extra. Cada vez que Mario voltar a entrar na água, ele acumula mais vidas. Repetindo a ação por cinco minutos, ele conseguirá 99 vidas.

Mais 99 Vidas



Na fase Donut Ghost House, do Mundo 2, Mario deve entrar já com a capa na Casa Fantasma. Voe até a parte de cima do cenário e chegará a este fantástico lugar, que esconde quatro vidas.



Entre na porta. Uma passagem se abre e Mario encontra a Top Secret Area.





Na primeira vez que o encanador entrar nesta fase secreta, ele encontra um dinossauro no bloco do meio e ainda duas penas e duas flores de fogo. Cada vez que Mario voltar a entrar na fase secreta, ele ganha uma vida. Repetindo a ação por nove minutos, Mario ganhará 99 vidas. Experimente!



Se você não vai à montanha. A Montanha Russa vem até você.



"The Beast", a "fera", registrada como a maior Montanha Russa do mundo, no Guinness Book agora nos SR2 da Playland.

Você já pensou sentir durante quase 4 minutos as emoções de despencar em uma montanha russa a mais de 50 metros de altura, a uma velocidade de 100 quilômetros por hora? Já imaginou viajar por um túnel de 38 metros de comprimento, após uma queda de mais de 40 metros de altura? Nos SR2, você experimenta tudo isso e muito mais. Um alucinante túnel em hélice de 540 graus, oito incríveis descidas com 45 graus de inclinação e outras alucinantes manobras pra você detonar. Agora, para viver essas loucas sensações, você pode ir a Kings Island nos Estados Unidos, ou ir a uma Playland dos Shoppings Eldorado, West Plaza ou Center Norte. SR2 é o super simulador da Playland que traz até você, toda essa emoção radical. Não perca tempo. Viva essa feroz emoção.

play land

A alegria dos Shoppings.

Shopping Eldorado West Plaza Center Norte

AGNELO PACHECO

SNES



Master Higgins, o herói da série Adventure Island, chegou finalmente aos consoles do Super Nintendo. Nesta mais recente aventura, o herói tem de salvar sua namorada, raptada pelo maldoso doutor Witch, que está disfarçado de bruxa. O ponto alto do cartucho são os belíssimos gráficos e a excelente música, que conta até com a ginga dos reggaes.



RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Hudson Soft
MEMÓRIA:	8
FASES:	5
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	6
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	9
CLASSIFICAÇÃO:	8

armas





bumerangue



martelo

Quando o herói pegar mais de três vezes uma mesma arma, seus tiros ficarão muito mais potentes.



FASE 1

Não deixe de pegar todas as armas que aparecem no caminho de Higgins (fase 1-1) e também as frutas que dão mais tempo de vida ao herói.

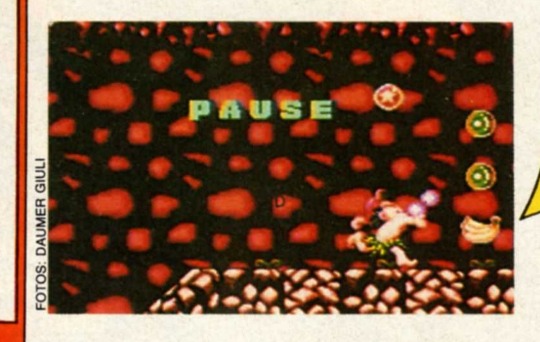


Aqui uma fase de bônus (1-2) espera por Higgins. O segredo para encontrá-la é ficar atirando no local da foto até a estrela verde aparecer.

Fase de Bônus

Higgins tem de pular e ir pegando as estrelas que estão no alto. Para controlar o herói, basta usar o **direcional**. No final da "trip", uma vida extra espera pelo herói.





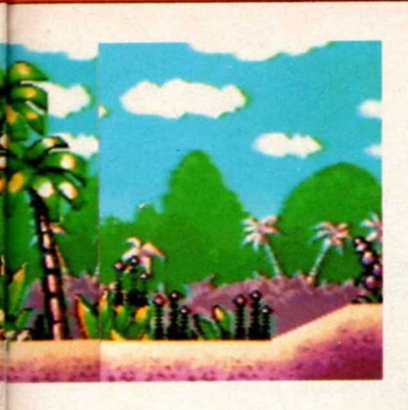
FOTOS: DAUMER GIULI

Atire aqui (1-3) e várias frutas de energia vão surgir.



INIMIGO 1

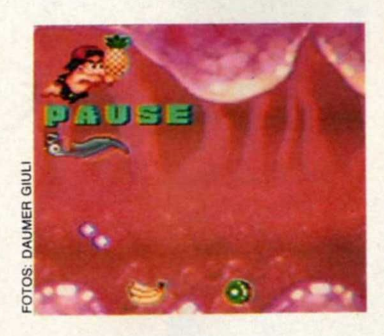
Uma enorme estátua vermelha é o inimigo desta primeira fase. Para derrotá-la, Higgins tem de pular e atirar na sua cabeça. Mas fique esperto com os tiros da adversária. Assim que a bola, que ela solta pela boca, cair, o fogo se espalha para o lado onde o garoto está. Pule rapidamente e Higgins estará fora de perigo.



FASE 2

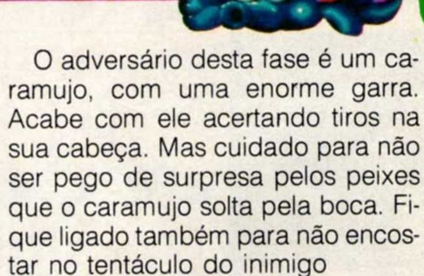
Mais uma fase de bônus espera pelo garoto (2-2). Atire e ela aparecerá. Capriche e Higgins ganhará mais uma vida.





FOTOS: DAUMER GIULI

Acabe com os inimigos atirando, apanhe as frutas de energia e não encoste no alto da tela enquanto estiver dentro da baleia (2-3).





INIMIGO 2

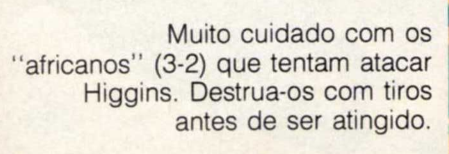
O adversário desta fase é um caramujo, com uma enorme garra. Acabe com ele acertando tiros na sua cabeça. Mas cuidado para não ser pego de surpresa pelos peixes que o caramujo solta pela boca. Fique ligado também para não encostar no tentáculo do inimigo



FASE 3

Para conseguir alcançar o próximo estágio, Higgins tem de escalar uma árvore (3-1). Suba pelo lado direito devagar, para não correr o risco de ser atacado pelos inimigos.

A saída do estágio está do lado esquerdo.





Muito cuidado com os "africanos" (3-2) que tentam atacar Higgins. Destrua-os com tiros antes de ser atingido.



INIMIGO 3

Uma enorme centopéia é a inimiga desta fase. Acerte a cabeça da monstra sempre que possível. Um bom momento para tentar acertar a inimiga é quando ela está subindo. Fique esperto e suba também, usando o corpo da centopéia como apoio. Fique sempre bem próximo à cabeça da monstra para escapar dos blocos que caem do alto da tela.





FASE 4




FOTOS: DAUMER GIULI

Higgins tem agora de subir (4-2) um penhasco. Comece a subida pelo lado direito, onde há menos inimigos. Procure usar a arma tipo bumerangue, que aqui é a mais eficiente.

INIMIGO 4

Um monstro munido de uma espada vai atacar Higgins. Fique no local da foto, esperando que o inimigo abaixe a espada. Nesta hora, dê um superpulo (**direcional** para baixo e botão **B** ou **X**) e atire na sua cabeça. Repita a operação até acabar com o monstro de uma vez. Fácil, né!

FASE 5



Quando pegar o skate, acione o **direcional** para trás para conseguir controlar melhor a corrida.



SUPER DICA

Higgins tem agora de ficar esperto. Olhando para o escuro o garoto consegue ver a sombra do inimigo. Atire assim que ela surgir.

INIMIGO 5

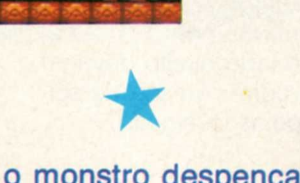
Higgins acaba de encontrar a bruxa — doutor Witch disfarçado. Toda vez que a malvada der risada, abaixe e ela pulará por cima do garoto.



Se a bruxa estiver com cara de brava, é Higgins que deve pular por cima dela.



Surpresa!
A bruxa se transforma num enorme elefante. Cuidado. O segredo é dar uma paradinha e sair rapidamente. O monstro vai pular exatamente no lugar em que o garoto parou. Mas o chão não aguenta o peso de seus pulos e acaba desmoronando.



Resultado: o monstro despenca, é destruído, e Higgins consegue salvar sua querida namorada.



THE ROCKETEER

SNES

RAIO-X

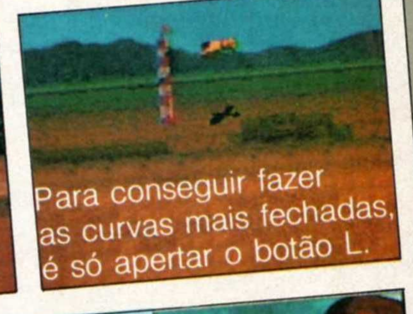
TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Information Global Services
MEMÓRIA:	não fornecida
FASES:	8
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	9
MÚSICA/EFEITOS:	7
CLASSIFICAÇÃO:	8

Estamos nos anos 30 e o piloto Cliff encontra acidentalmente uma arma secreta: o rocketeer, um foguete americano que os nazistas querem roubar. Com a nova descoberta, Cliff consegue voar apenas colocando-o nas costas e se torna invencível durante as corridas que disputa. Mas em meio a toda esta confusão, a namorada do piloto e o seu mecânico acabam sendo raptados por inimigos que desejam conhecer os segredos do rocketeer. Ajude agora Cliff a salvar Jennifer e o mecânico nesta empolgante aventura no estilo de quadrinhos, onde as imagens, totalmente digitalizadas, são o ponto alto do cartucho.

Cliff é um piloto famoso e vai participar de corrida de aviões, vence aquele que completar primeiro as nove voltas.



O segredo desta fase está na habilidade na hora das curvas e da largada.



Para conseguir fazer as curvas mais fechadas, é só apertar o botão L.



Cuidado ainda para não bater nos postes.

Cliff vence a primeira corrida e está escalado para uma segunda. A diferença é que desta vez o piloto tem de completar 15 voltas. As regras para a corrida são as mesmas.

AND THE WINNER IS CLIFF SECORD.



Bandidos invadem o hangar, onde o herói guarda seu avião. Agora é hora de combate. Cliff tem de atirar nos bandidos usando a mira que você vê na tela. Durante a luta, não esqueça de apanhar (botão **B**) os itens de vida e energia que vão surgindo. Pegue também o **Fuel**, para aumentar o nível de combustível que permite que o piloto suba para pegar os itens. Só mesmo muita habilidade para escapar dos tiros inimigos.



Cliff corre mais uma vez, só que agora já com o Rocketeer.

As táticas são as mesmas da fase do avião.

FOTOS: DAUMER GIULI

Cliff encontra o mecânico e descobre que sua namorada está sendo levada no Zeppelin dos inimigos. O piloto entra num avião com o amigo e vão à luta procurar Jennifer.

Jennifer e o mecânico de Cliff são raptados pelos inimigos que desejam roubar o projeto do Rocketeer. Antes das granadas caírem no chão, Cliff tem a chance de atirar para detoná-las. Caso elas caiam, saia de perto para não ser atingido.

Assim que Cliff acabar com os inimigos do galpão, surgirá um avião. Atire primeiro em suas hélices e depois concentre toda sua energia na parte de cima do avião..

O céu é o novo cenário da luta de Cliff. O piloto tem de enfrentar vários pára-quedistas armados de metralhadoras, mísseis e bombas. Seja esperto e não encoste nos inimigos. Atire sempre. Apanhe o item que parece uma estrela para ganhar três tiros especiais de cada vez. Os inimigos mais perigosos são os rockemen. Dê tiros especiais (botão **B**) para derrotá-los. Você pode controlar a quantidade de tiros especiais e o local da fase onde você está através do visor na parte de baixo da tela.



Desvie dos mísseis e bombas que vêm de todos os lados usando sua habilidade e apanhe energia nos Zeppelins com uma tira vermelha. Cuidado com os mísseis que atravessam a tela na diagonal: eles roubam energia do herói. Use o tiro especial para acabar com o helicóptero.

O combustível do rocketeer de Cliff acabou e o herói foi obrigado a se jogar no Zeppelin. A história está quase no final.

No alto do Zeppelin, Cliff terá de enfrentar o seqüestrador. Cuidado Jennifer está dependurada no alto. Vá bem para frente, porque a parte de trás começa a queimar.

Os inimigos não perdoam. Aperte o botão **A** para atingi-los com socos e continue andando até chegar na escadinha.

Parabéns, você ajudou Cliff a salvar sua amada Jenny. Agora, se você quiser, pode continuar a jogar. As fases são as mesmas mas a dificuldade muito maior.





RAIO-X

TIPO: Combate
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 6
JOGADORES: 1
DIFICULDADE: 6
GRÁFICOS: 6
MÚSICA/EFEITOS: 5
CLASSIFICAÇÃO: 6

A vida do presidente dos EUA está em suas mãos: ele foi seqüestrado e você é o escolhido pelo governo americano para salvá-lo. Mas não pense que vai ser moleza, pois até encontrá-lo você terá pela frente um exército cheinho de terríveis inimigos. Mas as dificuldades não param por aí. Além de muitas armadilhas e explosões por toda parte, você ainda terá de enfrentar os chefões deste game, poderosos gigantes mecânicos sempre prontos para destruí-lo.

Primeira Fase



FOTOS: DAUMER GIULI

A primeira parte de sua missão já começa cheia de emoções, com inimigos por toda parte. Atire contra as árvores no local da foto.

Destrua todos os inimigos que achar no caminho e quando encontrar a cabana da foto, dê um fim nela.

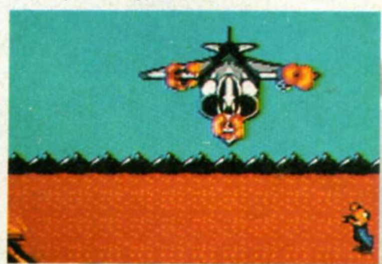




Na hora de recolher os itens, fique esperto com os inimigos que estão escondidos nas trincheiras. Destrua-os por trás.

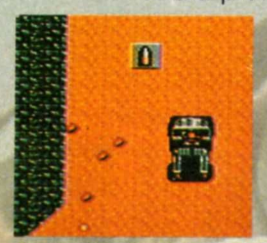
Inimigo

O inimigo desta fase é um jato de guerra e você precisa ser muito hábil para que ele não o atinja. Para destruí-lo, você precisa mirar bem no seu bico e atirar.



Segunda Fase

Sua aventura continua dentro de um forte cheio de tanques de guerra e inimigos. Aproveite e entre no jipe. Com ele você estará protegido, além de poder atropelar os adversários. Mas não marque bobeira: se você for atingido três vezes, o jipe some.

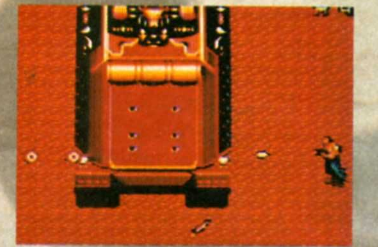




A melhor arma desta fase é o míssel. Você pode encontrá-lo aqui.

Durante todo o jogo você encontrará uma série de caixotes de madeira, dentro deles há energia e armas. Não deixe de atirar contra eles e recolher os itens.

Inimigo



Este inimigo é um poderoso tanque de guerra e é bom ficar esperto com os tiros vindos de seu canhão. Use o míssel e, se quiser, uma ou duas mega bombas para deixá-lo mais fraco. O inimigo não demora a entregar os "pontos".

Itens


Pow - **torna suas armas mais potentes**


Big Mac - **repõe uma parte de sua energia**


Up - **energia extra**


Cruz vermelha - **recupera toda a sua energia**

Armas


Lança-chamas - **queima o inimigo, destruindo-o instantaneamente.**


Tiro Verde - **um único tiro que se divide em quatro direções**


Mísseis - **melhor tiro contra os tanques**


Mega Bomba - **arma infalível contra os inimigos de grande porte**

Os tiros do botão **1** variam dependendo do último item de armas que você tiver recolhido. Por isso, se desejar o tiro verde, basta recolher este item e, automaticamente, você estará munido desta arma na hora de atirar com o botão **1**.



Terceira Fase

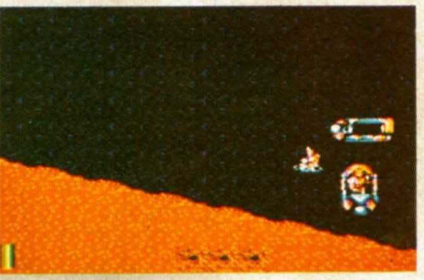
Agora você está na área de depósito de armas e para prosseguir é preciso destruir um compartimento cheio de inimigos.



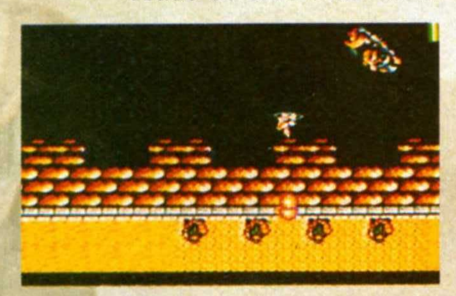

O canhão da foto vai dar trabalho, impedindo a sua passágem. Elimine-o atirando mísseis.

Inimigo

Para destruir este tanque-aéreo a melhor arma é o tiro verde. Fique bem no meio dos canhões



Quando você chegar ao rio, destrua todos os inimigos que estiverem nos botes. Um dos botes ficará vazio e poderá seu usado durante a travessia.



Mais um obstáculo: Use o lança-chamas para acabar com os inimigos e também com a ponte.



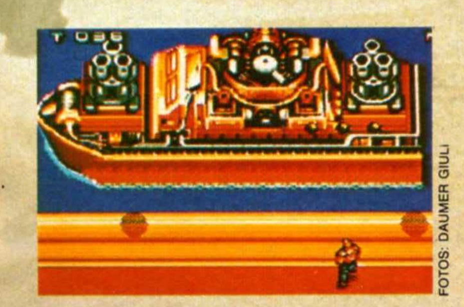
Quarta fase



Logo no início pegue o lança- chamas dentro do rio, ele é a melhor arma.

A cabana da foto deve ser destruída. Continue usando o lança-chamas.





FOTOS: DAUMER GIULI

Inimigo

Este navio de guerra é manha! Fique à esquerda ou à direita do seu canhão central para não ser atingido, e não pare de atirar. É tiro e queda!

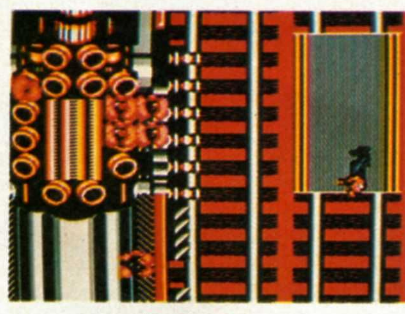




FOTOS: DAUMER GIULI

Quinta Fase

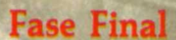
Este é o quartel general dos inimigos. Além de destruí-los, você também precisa acabar com alguns tanques que insistem em barrar a sua passagem. Use o tiro verde, ele será a arma mais eficiente neste momento.



Inimigo

Enquanto você estiver sobre o vagão em movimento, mísseis vão tentar destruí-lo. O inimigo, uma enorme locomotiva, vai aparecer de repente. Atire sem parar e desvie sempre dos tiros de seus canhões. É bom usar algumas mega bombas, pois este inimigo é um dos mais fortes do game.

Destrua a grade para passar. Vá subindo sempre em direção à direita. A última grade bloqueia a passagem que leva ao inimigo final.



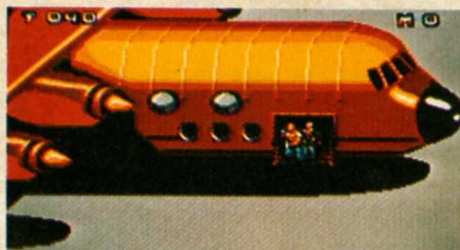
Fase Final

Você deve esperar o intervalo entre os tiros para atravessar a passarela.



O Salvamento

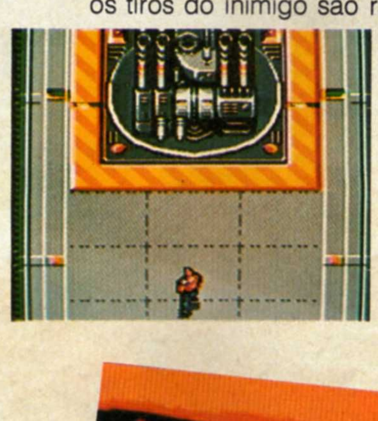
O presidente está dentro do avião. Não deixe que o avião decole e o leve.

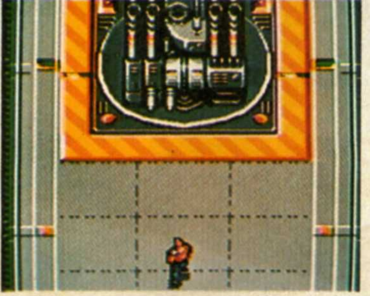


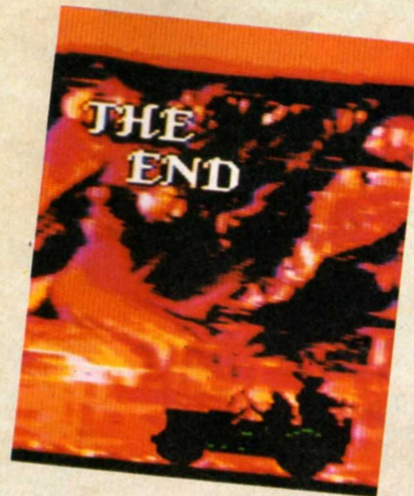
Destrua as duas hélices inferiores. Use o tiro verde e dê um fim na ação dos seqüestradores.

Inimigo

Prepare todas as suas mega bombas, este inimigo merece. Quando elas acabarem, use os tiros. A melhor posição de ataque é o centro da tela. Seja hábil pois os tiros do inimigo são rápidos.









THE FLINTSTONES®



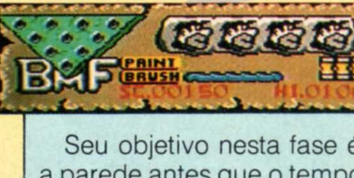
RAIO-X	
TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Tec Toy
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	4
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	5
CLASSIFICAÇÃO:	6

Fred e Barney estão loucos para chegar ao Campeonato de Boliche de Bedrock, só que alguns afazeres domésticos aguardam por Fred antes do lazer. Wilma não quer deixar o marido sair enquanto ele não tiver pintado o muro da casa, uma antiga promessa. E para completar, ele também terá de cuidar de Pedrita. Mas o que vai deixar Fred realmente irritado é o seu amigo Barney: ele é um verdadeiro fera do boliche. Faça de Fred Flintstone o vencedor deste campeonato, caso contrário será impossível salvar Pedrita que, como toda criança supertravessa, vive se metendo em confusão!



Primeira Fase

Pinte o Muro



Seu objetivo nesta fase é pintar a parede antes que o tempo se esgote. Na parte inferior da tela existem quatro ampulhetas que marcam o tempo. Toda vez que elas desaparecem Fred perde uma vida. Mas não se apavore pois ele ainda terá mais quatro vidas.

Bancar o pintor não tem segredo. Basta deixar Fred encostado na parede e usar o botão **2** para dar as pinceladas.

Segunda Fase

Caminho do Boliche

Finalmente Fred e Barney estão a caminho do Campeonato de Boliche. Só que o asfalto da cidade não é dos melhores e até chegar ao campeonato o carro de Fred irá sofrer um pouco. Seja rápido nesta fase, pois Fred só tem uma ampulheta de tempo para conseguir concluí-la.



FOTOS: DAUMER GIULI

Toda vez que surgirem pedras no caminho, pule-as (botão **2**).

Acidentes sempre acontecem! Quando Fred sair do carro acione o **direcional** para a esquerda e faça-o pegar o macaco-dinossauro — é só encostar na traseira do carro.

Terceira Fase

Campeonato de Boliche





Nesta fase Fred não precisa se preocupar com o tempo, mas sim em vencer Barney. Seu amigo é um grande jogador de boliche, por isso não vai ser fácil. Durante esta fase Fred tem quatro chances para derrotar o "baixinho"!



Para não perder tempo comece pincelando a parte superior do muro com a ajuda da escada, e deixe a pequena à vontade com suas traquinagens.

Toda vez que precisar mudar o lugar da escada, desça e aperte o botão **1** com o **direcional** acionado para o lado desejado.





Para evitar dores de cabeça na hora que Fred estiver pintando a parte inferior do muro, é melhor manter Pedrita no berço. Encoste na pequena e coloque-a ali.

Enquanto Fred coloca a garotinha no berço, ele perde o pincel. Para recuperá-lo basta Fred encostar nele.







Agora fique apertando os botões **1** e **2**, simultaneamente e sem parar, até Fred soltar o macaco. Encoste na roda usando o **direcional** para a esquerda e volte para o carro.



FOTOS: DAUMER GIULI

Quando os pinos estiverem completos, a melhor estratégia é arremessar a bola bem no meio, para tentar fazer um **Strike** — derrubar todos os pinos de uma só vez — e ganhar muitos pontos.





Para conseguir o **Strike**, Fred deve arremessar a bola num ponto estratégico. Logo que for sua vez de jogar, faça com que ele dê 5 passos e meio para baixo - 11 toques, bem de leve, no **direcional**.

Mantenha o ângulo da jogada sempre no "Left". Mas ele precisa estar vazio, por isso, pressione o **direcional** para a direita até deixá-lo "zerado". Deixe o "Speed" cheio para que Fred corra o máximo. A tática é apertar o **direcional** e soltá-lo quando o nível estiver completo.







Lá em cima, a primeira coisa a ser feita é pegar o capacete. Assim Fred não corre o risco de ser acertado pelos parafusos e porcas gigantes que despencam da construção.



Para descer pela corda, corra e pule na plataforma. Daí, use o botão **2** e o **direcional** para baixo para pular na corda. Atenção nos ventos. Fique no meio das duas correntes de ar. Quando eles se afastarem outra vez, faça Fred descer.

Ufa! Ali está a danadinha! Agora é só levá-la até Barney, usando o mesmo caminho da tira.



O monstrinho verde não representa perigo, mas também vai atrapalhar a subida do herói. Pule para se ver livre dele.



FOTOS: DAUMER GIULI

Subir até o topo da construção é moleza! O único cuidado a ser tomado é com os ventos que vão tentar derrubar Fred.





MELHORES REVISTAS MENORES PREÇOS

AUDIO NEWS
VIDEOGAME



TRAVEL IN
OFICINA MECÂNICA



DUAS RODAS
VIDEO NEWS



ASSINATURAS

EM CONDIÇÕES QUE SÃO UM VERDADEIRO PRESENTE

SE PREFERIR, LIGUE PARA SÃO PAULO
(011) 549-1433

OU PARA O RIO DE JANEIRO
(021) 258-5959



recorte aqui

IRS-40-2694/84
UP-AG CENTRAL
DR/SÃO PAULO

CARTÃO RESPOSTA

NÃO É NECESSÁRIO SELAR

O selo será pago por:

SIGLA EDITORA LTDA.

04015-040 - São Paulo - SP

ASSINATURA INSTANTÂNEA

VIDEO NEWS Cr$ 139.200,00 Código 01 ☐	OF. MECÂNICA Cr$ 139.200,00 Código 02 ☐
DUAS RODAS Cr$ 114.240,00 Código 03 ☐	TRAVEL IN Cr$ 158.400,00 Código 04 ☐
VIDEOGAME Cr$ 91.200,00 Código 05 ☐	AUDIO NEWS Cr$ 158.400,00 Código 06 ☐

ASSINATURA INSTANTÂNEA
PAGÁVEL EM QUALQUER AGÊNCIA
BRADESCO
1ª VIA - Banco

Preços válidos até: 27-08-92

MARQUE COM UM X SUAS OPÇÕES: **PAGUE AINDA HOJE** 0022

☑ SIM. Ao pagar o(s) valor(es) indicados no quadro acima, até a data-limite, estou realizando a compra de minha(s) assinatura(s) por 1 ano (12 edições) das revistas assinaladas. Após a data-limite indicada, o pagamento só poderá ser feito diretamente na EDITORA e terá o seu(s) valor(es) reajustado(s).

Nome do assinante: ____________________
Endereço: ____________________
Cidade: ____________ Est. ___ Tel.: ________ CEP: ________

Sigla Editora Ltda.
Rua Alice de Castro, 60
CEP 04015 - SP

ATENÇÃO!
PREENCHA AS DUAS VIAS

Para crédito junto à Agência	Convênio	C/C	Dig	Valor
1074/P - Tutóia - Urbana-SP	1708-6	03 282	4	

Só é válido como recibo quando autenticado mecanicamente pelo banco, sem emendas, rasuras ou ressalvas.

recorte aqui

VIDEO NEWS Cr$ 139.200,00 Código 01 ☐	OF. MECÂNICA Cr$ 139.200,00 Código 02 ☐
DUAS RODAS Cr$ 114.240,00 Código 03 ☐	TRAVEL IN Cr$ 158.400,00 Código 04 ☐
VIDEOGAME Cr$ 91.200,00 Código 05 ☐	AUDIO NEWS Cr$ 158.400,00 Código 06 ☐

ASSINATURA INSTANTÂNEA
PAGÁVEL EM QUALQUER AGÊNCIA
BRADESCO
2ª VIA - Assinante

Preços válidos até: 27-08-92

MARQUE COM UM X SUAS OPÇÕES: **PAGUE AINDA HOJE** 0022

☑ SIM. Ao pagar o(s) valor(es) indicados no quadro acima, até a data-limite, estou realizando a compra de minha(s) assinatura(s) por 1 ano (12 edições) das revistas assinaladas. Após a data-limite indicada, o pagamento só poderá ser feito diretamente na EDITORA e terá o seu(s) valor(es) reajustado(s).

Nome do assinante: ____________________
Endereço: ____________________
Cidade: ____________ Est. ___ Tel.: ________ CEP: ________

Sigla Editora Ltda.
Rua Alice de Castro, 60
CEP 04015 - SP

ATENÇÃO!
PREENCHA AS DUAS VIAS

Para crédito junto à Agência	Convênio	C/C	Dig	Valor
1074/P - Tutóia - Urbana-SP	1708-6	03 282	4	

Só é válido como recibo quando autenticado mecanicamente pelo banco, sem emendas, rasuras ou ressalvas.

CARTÃO RESPOSTA

ASSINATURA ANUAL

REVISTA	CÓD.	VALOR DE CADA PAGTO.

Assinale com um X
Cartão de Crédito:
☐ Credicard ☐ Elo ☐ American Express ☐ Ouro Card

Preços válidos até: 04-09-92

recorte aqui

Nº .... Validade ___ / ___ / ___
Nome ....
Endereço .... Nº ....
Bairro .... CEP ....
Cidade .... Estado ....
CPF .... Data de Nascimento ___ / ___ / ___
Telefone ....
Data ___ / ___ / ___ Assinatura ____________________

ENVIE HOJE MESMO 0022

ASSINE

video news · OFICINA MECÂNICA · DUAS RODAS · Travel IN · VideoGame · AUDIO news

FACILITADO

VIDEO NEWS
A sua revista de vídeo.
Código 01
Assinatura anual. Periodicidade mensal.
12 exemplares
1 pagamento de Cr$ 174.000,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 99.900,00

OFICINA MECÂNICA
A sua revista de automóvel.
Código 02
Assinatura anual. Periodicidade mensal.
12 exemplares
1 pagamento de Cr$ 174.000,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 99.900,00

DUAS RODAS
A sua revista de moto.
Código 03
Assinatura anual. Periodicidade mensal.
12 exemplares
1 pagamento de Cr$ 142.800,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 82.100,00

TRAVEL IN
A sua revista de viagem. Uma viagem a cada página.
Código 04
Assinatura anual. Periodicidade mensa
12 exemplares
1 pagamento de Cr$ 198.000,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 113.850,00

VIDEOGAME
A sua revista de game.
Código 05
Assinatura anual. Periodicidade mensal
12 exemplares
1 pagamento de Cr$ 114.000,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 65.550,00

AUDIO NEWS
A sua revista de áudio.
Código 06
Assinatura anual. Periodicidade mensal
12 exemplares
1 pagamento de Cr$ 198.000,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 113.850,00

PREÇOS ACIMA SÃO VÁLIDOS SOMENTE PARA O CARTÃO RESPOSTA.
OS PREÇOS DA ASSINATURA INSTANTÂNEA ESTÃO NO PRÓPRIO CUPOM, JÁ COM O DESCONTO DE 20%.

ESCOLHA SUA OPÇÃO

ASSINATURA INSTANTÂNEA

É SÓ PAGAR EM QUALQUER AGÊNCIA BRADESCO, COM DESCONTO DE 20%, CONFORME CUPOM E SUA ASSINATURA ESTÁ GARANTIDA.

CARTÃO RESPOSTA

BASTA PREENCHER O CUPOM AO LADO, ESCOLHENDO O CARTÃO DE CRÉDITO. DEPOIS É SÓ COLOCAR NO CORREIO. O SELO JÁ ESTÁ PAGO.

VOCÊ MERECE ESTE PRESENTE!



NIGHTSHADE

NightShade é um game de espionagem — e você é o detetive. Sua missão é interpretar pistas para localizar o vilão Suteck e vingar a morte de Vortex, um antigo aliado. O game mistura ação com RPG, e tem sacadas bastante interessantes: tudo que está na tela pode ser explorado pelo herói através de comandos dados com o controle. A correta interpretação das pistas coletadas levarão o herói até o vilão. Vamos então às principais dicas!



RAIO-X

TIPO:	RPG
FABRICANTE:	Ultra Games
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	não definidas
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	9
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	7
CLASSIFICAÇÃO:	8

Comandos

Examine - Serve para examinar tudo o que se encontra na tela. Se, à primeira vista não houver nada para ser examinado, não desanime: acione o comando e percorra a tela. Sempre há alguma coisa. O nome do objeto a ser examinado aparece escrito na tela.

Pick-up - Para pegar qualquer objeto — desde que ele possa ser removido.

Operate - Pega alguns objetos escondidos ou aciona alavancas e mecanismos

Use - Você usa os itens recolhidos

Itens - Para você verificar quais itens já recolheu

System - Você pode "configurar" o seu jogo: se vai ter música ou não etc.

Jump - O herói salta em lugares específicos do game

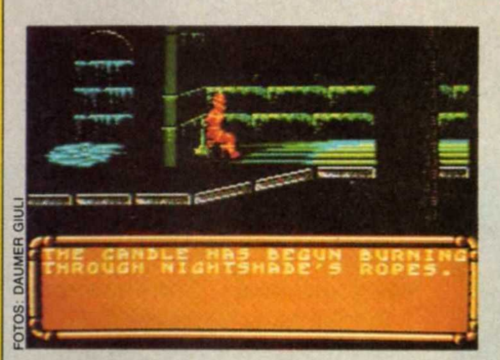
Fight - Para lutar contra inimigos

Talk - Para conversar com pessoas que são encontradas durante o game

Cancel - Cancela um comando dado por engano.

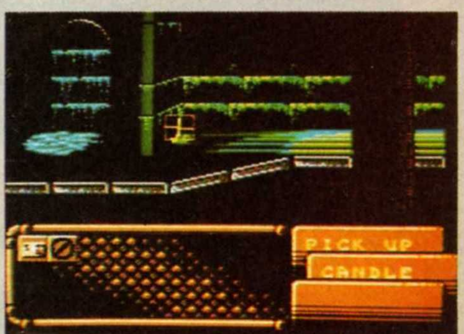
Como se soltar

NightShade está amarrado em uma cadeira e uma bomba está prestes a explodir. O primeiro passo é mover-se para trás da parede e esperar a bomba explodir. Você não perde energia.



FOTOS: DAUMER GIULI

Agora, para se soltar, basta encostar na vela. As cordas queimarão e você estará livre!



Uma dica: antes de deixar a sala, pegue a vela. Use o comando pick-up e posicione a mira sobre ela.

Movendo-se no jogo

Depois de livre, seu comando mais importante será o Examine. Isso porque você deve descobrir tudo o que pode estar escondido, mas só se procurar. Mãos à obra!

Gavetas

É sempre bom revistar todas as gavetas das mesas, usando o Examine. Nelas NightShade pode encontrar uma chave de fenda (screwdriver) ou até mesmo uma lanterna (flashlight).



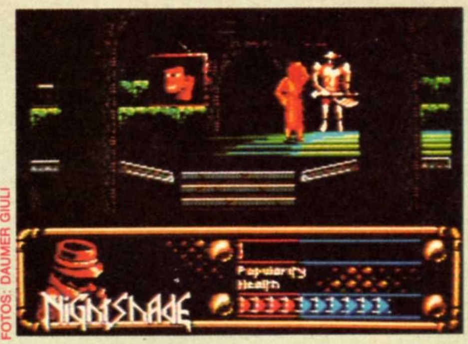


NIGHTSHADE

Encontre a moeda egípcia

Esta moeda servirá de acesso a uma estátua encontrada mais adiante no jogo. Por enquanto, tudo o que você precisa saber é que ela existe e como consegui-la. Vamos Lá!

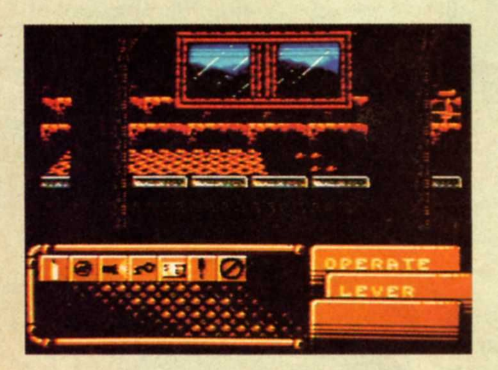
Há uma armadura na sala que está à direita do local onde NightShade estava preso. Use o comando Operate **nela. Você consegue uma chave!**



FOTOS: DAUMER GIULI

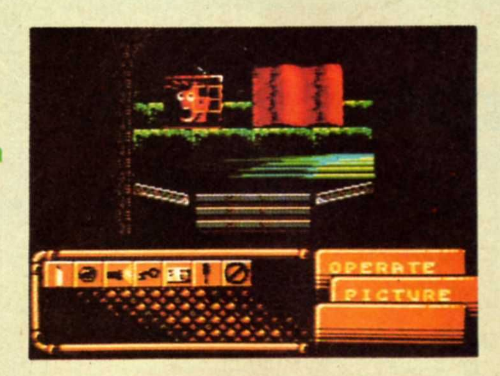


Descendo a escada central, você encontra uma sala com uma mesa, um quadro e uma estátua à direita. Dê o comando Use **e escolha o item** key **(chave). Pronto, você já tem a moeda egípcia!**



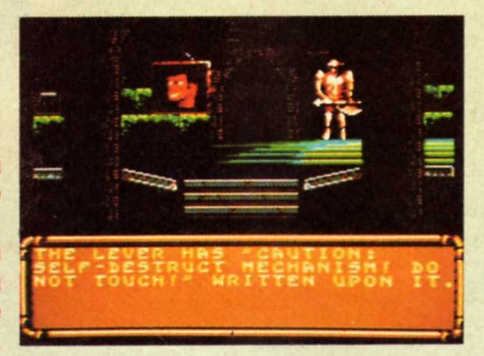
Quadro

Alguns quadros escondem passagens secretas. Este da foto é um deles. Entrando na passagem, NightShade encontra uma alavanca que controla o nível de água da casa.



Alavanca

Assim que chegar perto desta alavanca, NightShade recebe um aviso: Caution **(cuidado). Não se preocupe e siga em frente. Você pode puxar a alavanca porque o aviso é falso.**





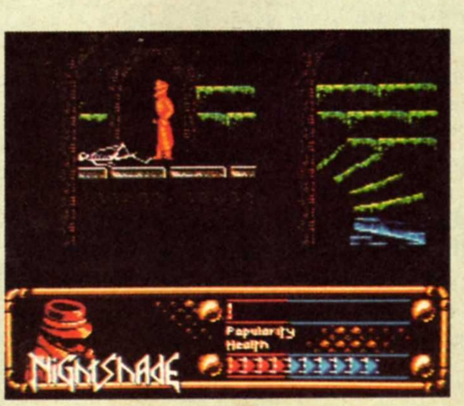
Pé de cabra

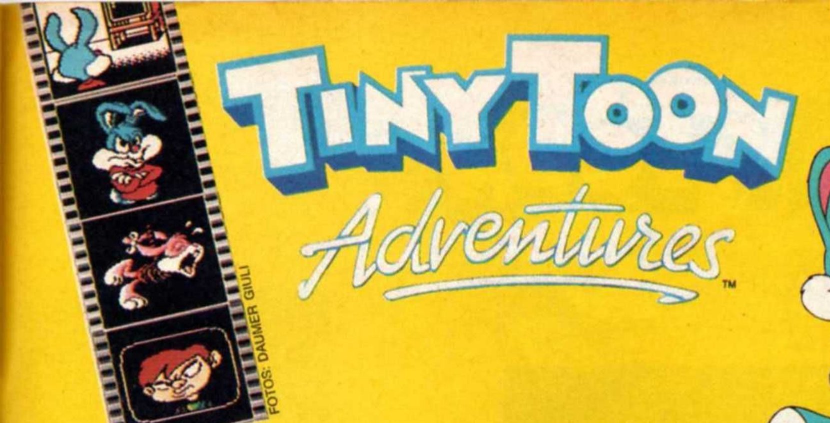
Pegue o pé de cabra para abrir o ralo que levará o herói até o esgoto.



Esgoto

Assim que entrar no esgoto pegue o osso da caveira. Preste atenção também ao X que está desenhado na parede. Use o comando Operate **para abrir o bloco que está solto.**





NINTENDO

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Konami
MEMÓRIA:	
FASES:	6
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	7
CLASSIFICAÇÃO:	8

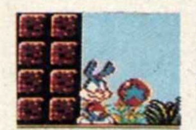
O coelhinho Buster Bunny, já bastante conhecido nos desenhos animados, está numa enrascada. É que sua namorada, Babs Bunny, acaba de ser raptada pelo maldoso Montana Max, que deseja acabar com sua brilhante carreira de atriz. Agora Buster deve se juntar a seus amigos Plucky, Hamton, Dizzy Devil e Furrball, que o ajudarão a salvar a coelhinha. Fique ligado, porque Buster tem de pegar cinco chaves, uma em cada fase, para conseguir abrir as portas do esconderijo inimigo e resgatar sua amada. Boa sorte.

ITENS

Dentro dos balões estão escondidos itens. Pule em cima deles para apanhá-los.



Quando achar o coração, o coelhinho fica invencível ao primeiro tiro que levar. Pegando um segundo coração, ele ganha uma vida extra.



Ao apanhar a estrela, Buster pode mudar de personagem e se transformar no aliado que você escolheu para a fase.



Quando pegar este item, Buster consegue paralisar o tempo e deixar os inimigos imóveis.

"O final do game é muito difícil, porque demora muito para acabar com Montana Max. Mas os gráficos e música de Tiny Toon são muito bons." - Eduardo Bourdot Fidelis.

FÃZOCA



No final do segundo estágio de cada fase, nosso herói tem de tomar cuidado para não ser atacado por sua maior fã. Se ela conseguir pegá-lo, ele voltará para o primeiro estágio da fase.

ALIADOS

Os amigos de Buster Bunny serão importantes aliados nesta difícil missão. Conheça-os:





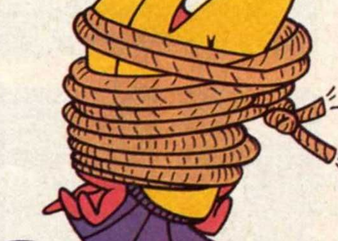
Plucky
Amigo que nada melhor e o único que voa. Escolha-o nas fases **2** e **5**.







Hamton
Este aliado troca 30 cenouras por uma vida. Entre nas portas para tentar encontrá-lo.





Dizzy Devil
É o único que consegue grudar nas paredes. É o melhor amigo na fase **3**.



Furrball
Tem o poder de virar furacão e arrasar com tudo que passa pela frente. Escolha sua ajuda nas fases **1**, **4** e **6**.



INIMIGOS

Buster Bunny terá de provar seu amor pela namorada lutando bravamente contra cinco poderosos inimigos. Veja agora algumas táticas para facilitar o combate.



LOBO

Para saber de que lado ele vai surgir, fique atento aos blocos que estão no alto da tela. O lobo cairá exatamente do lado para onde os blocos estão girando. Acabe com o monstro pulando três vezes na sua cabeça.



SKATISTA

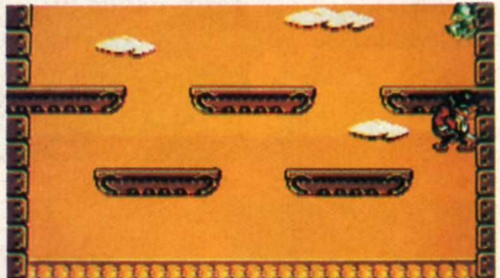
Um skatista de gravata, muito esquisito, é o primeiro inimigo. Acabe com ele, pulando em sua cabeça três vezes. Mas cuidado com as bigornas que ele ataca. O herói consegue sua primeira chave.



MACACO

Ele fica em cima de uma plataforma no alto da tela. Para destruí-lo basta detonar com seus filhotes. Eles caem do alto da tela, sempre do lado direito. Pule em cima deles.





CAPITÃO

O segundo adversário é o capitão do navio do estágio **3**. Plucky deve pular e ficar no alto da tela no canto direito. Espere o capitão se aproximar e caia sobre ele. Mas cuidado, cada vez que você acertar o inimigo um barril despenca do alto da tela.

DICAS



FOTOS: DAUMER GIULI

CACHORRÃO

Vire furacão para acabar com o cachorrão que aparece no segundo estágio da fase **1**.

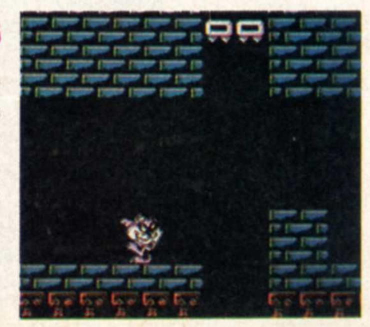


GARRAFADAS

Buster tem de passar embaixo das janelas de uma prédio, no estágio **1** da fase **4**. Mas cuidado com os vasos e com as garrafas que os inimigos vão atacar. Seja rápido.

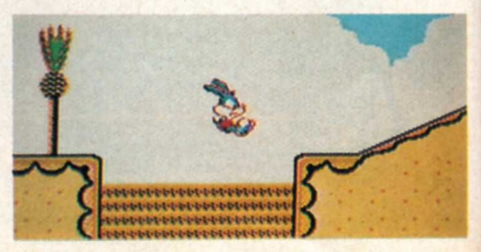
ESPINHOS

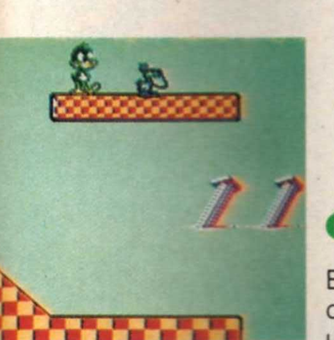
Ainda na fase **1**, cuidado para não ser atingido pelos espinhos que despencam do teto no estágio **3**. Vire furacão para passar por eles



AREIA MOVEDIÇA

Quando alcançar o primeiro estágio da fase **2**, Buster deve tomar cuidado com a areia movediça que cobre o deserto e também com os ouriços que saem dela. Pule para escapar.





CRIATURAS

Esta fase é diferente. Ela só tem um estágio e não há um inimigo final. Para você conseguir a quinta chave, pegue cinco destas criaturas estranhas, pulando bem em cima delas.



FOTOS: DAUMER GIULI

MONTANA MAX

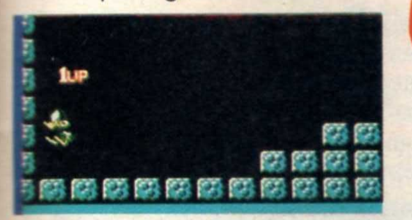
Finalmente Buster vai enfrentar Montana Max. Para acabar com o inimigo use a luva de boxe como trampolim para pular em cima da cabeça dele. Cada vez que você acertá-lo, a dificuldade do jogo aumenta. Primeiro surgem moedas de ouro que passam a seguir Furrball e depois uma nova luva. Nas moedas você pode dar jeito virando furacão. Com a luva o cuidado tem de ser dobrado, para evitar que ela acerte o herói. Com habilidade e paciência você conseguirá ajudar a salvar Babs Banny.





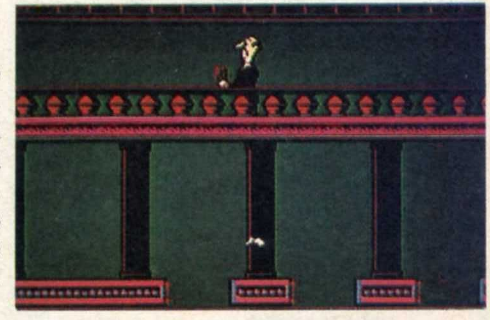
VIDAS

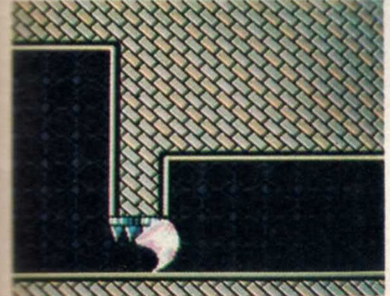
Já no estágio **2**, não esqueça de estourar os balões para ganhar vidas.



LUZES APAGADAS

A fase **6** tem um único estágio e aqui Buster vai ter problemas. O chão está cheio de buracos e para completar o mordomo da casa apaga a luz o tempo todo. Seja rápido e muito cuidado com os lustres que despencam do teto e com as facas jogadas pelos guardas.



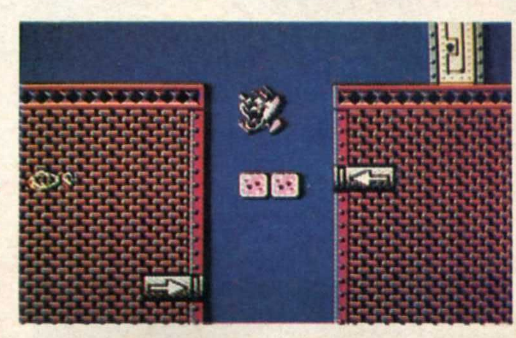


FURACÃO

Transforme-se agora em furacão para atravessar os espetos.

GRANA

Passar por aqui não é fácil. Furrball deve abaixar e pular os sacos de dinheiro que surgem de trás das setas. Virar furacão também pode ser uma boa saída.



GAME GEAR

THE LUCKY DIME CAPER

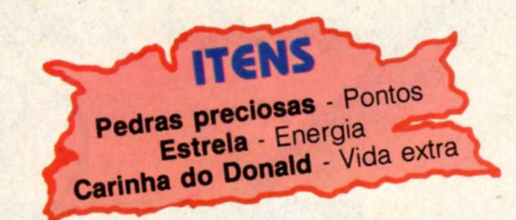


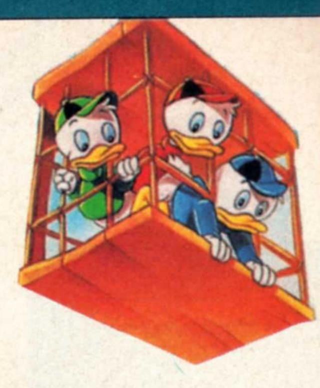
O Tio Patinhas, num ataque de generosidade, resolveu presentear seus sobrinhos com três moedas. Só que a terrível Maga Patalógica roubou as moedas e, ainda por cima, seqüestrou os três garotos. De quebra, levou ainda a famosa Número 1 do velho sovina. É aí que você entra. Ajude Donald a resgatar seus sobrinhos e recuperar as moedas!



RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Sega
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	7 fases
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	7
CLASSIFICAÇÃO:	8





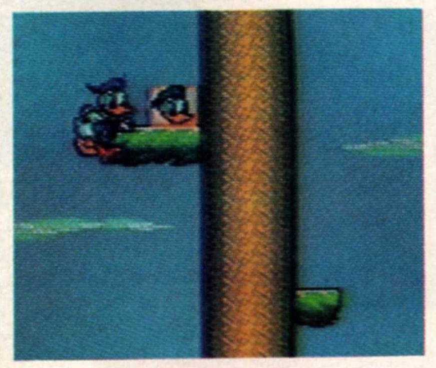


FOTOS: NORBERTO MARQUES

PRIMEIRA FASE

Northern Woods

Os elásticos são muito importantes. Donald pode pular mais alto. Nos galhos de cima há energia e vidas.





Acabar com o Urso é fácil. Acertar discos é o jeito mais fácil. Atire rápido!

SEGUNDA FASE

The Great American Forest

Nesta fase, salte sobre os peixes para atingir plataformas mais altas. Como na fase anterior, é lá que estão escondidos os itens.

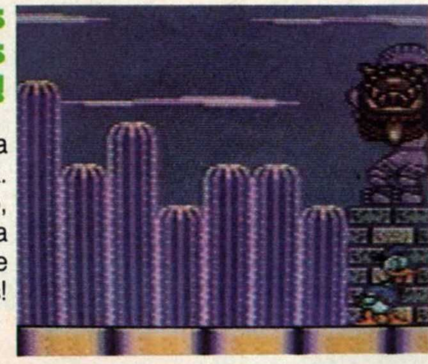
O inimigo é um leão feroz. Mas acabar com ele é moleza! Fique no canto esquerdo da tela e, quando ele investir contra Donald, salte sobre sua cabeça. Você pode também acertá-lo com o disco.

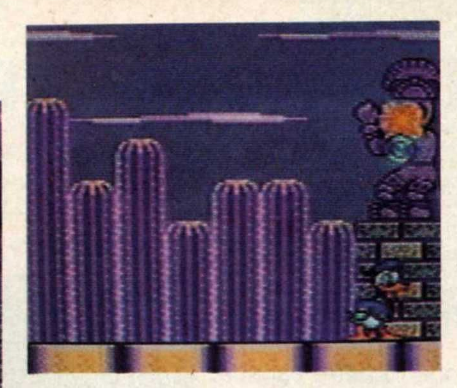


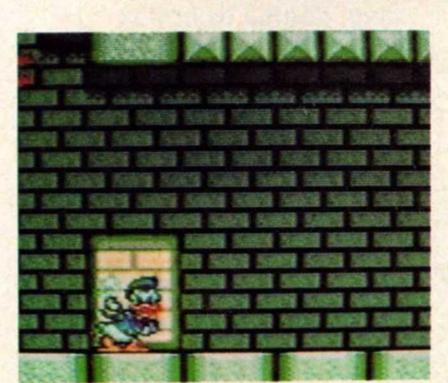
TERCEIRA FASE

The Andes Mountains Manha!

O inimigo é uma estátua inca. Fique no local da foto, atirando discos para cima. Mas fique ligado em seus tiros!



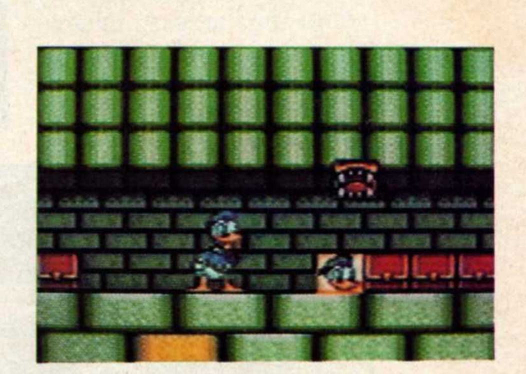


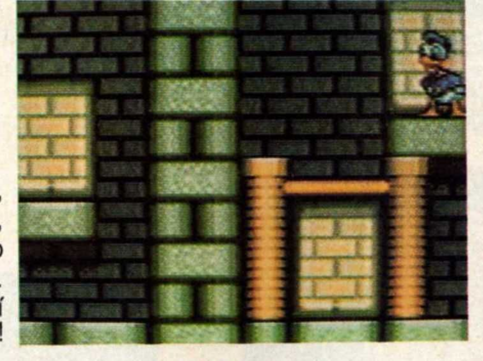


QUARTA FASE

The Pyramids Vidas extras!

Dentro desta porta, na pirâmide, há uma vida. Entrando e saindo, você pega esta vida quantas vezes quiser. Moleza!





Para sair da pirâmide, entre na segunda porta, complete a sala e então entre na terceira porta. A saída você vê aí na foto!



Para derrotar o corvo, salte na cabeça da cobra e acerte-o com o martelo ou discos. Cuidado com os venenos da serpente!

QUINTA FASE

The Tropical Isles

Fique ligado nos pingos de ácido. Toda vez que eles caem sobre um bloco, esse bloco desaparece.





FOTOS: NORBERTO MARQUES

Outro corvo para derrotar. Acabe com ele aguardando no canto da tela. Donald não é acertado. Salte dobre ele quando ele atacar.



THE LUCKY DIME CAPER

SEXTA FASE

The South Pole

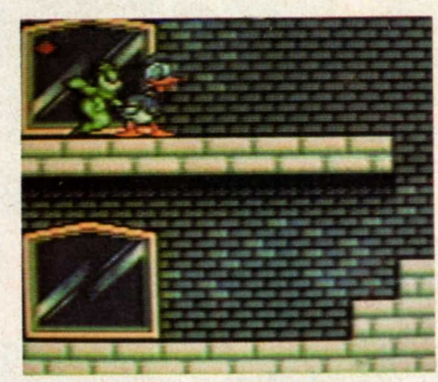
Cuidado com o peixe-espada. Ele tenta serrar o gelo. Não pare!



FOTOS: NORBERTO MARQUES



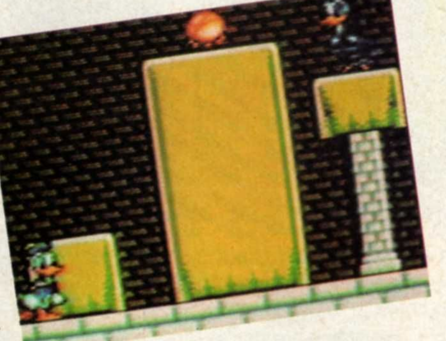
Para acabar com o terceiro corvo, destrua os blocos de gelo que ele atira. E, quando ele investir, seja rápido: dê uma martelada ou atire discos.



SÉTIMA FASE

Castelo da Maga

Fique esperto: quando passar por um espelho, você é atacado por trás. Vire-se e acerte os inimigos!



Maga Patalógica

Para acabar com Maga, você deve acertar três marteladas na bola de cristal. Esqueça a bruxa: ela é indestrutível.



Escape dos raios passando entre eles...



... e desvie das bombas, ficando no canto oposto da tela. Acerte sempre a bola de cristal nos intervalos.



GAME BOY

MEGA MAN WORLD

Mega Man está de volta! Desta vez em uma emocionante aventura para o portátil Game Boy. O herói terá de lutar contra quatro inimigos do Mega Man 1 (Nintendo) e outros quatro inimigos de Mega Man 2 (Nintendo). Depois de tudo ainda terá de enfrentar o robô Enker e o maldito Dr. Willy.



RAIO - X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Capcom
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	Não fornecida
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	6
CLASSIFICAÇÃO:	7

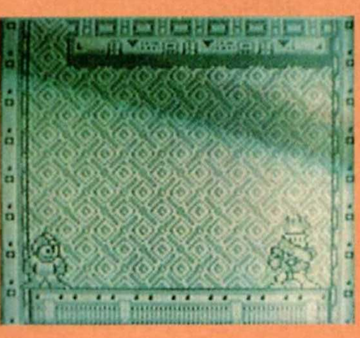
Segredo

O maior segredo deste game é descobrir a ordem certa em que os inimigos tem de ser derrotados. Lembre-se que cada adversário liquidado dá um tiro diferente ao herói. Confira a melhor ordem para enfrentar os inimigos:



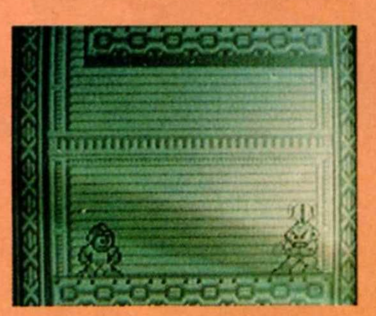
2 Cut Man — 4 Ice Man — 3 - Elec Man — 1 - Fire Man

FOTOS: DAUMER GIULI



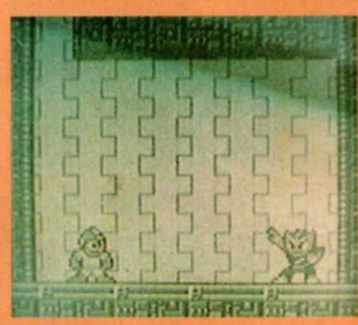
1 - Fire Man

Fire Man é o primeiro inimigo que Mega Man terá de enfrentar. Acabar com ele é "muito difícil".Fique em frente a Fire Man e atire como um louco com a arma normal. E só!



2 - Cut Man

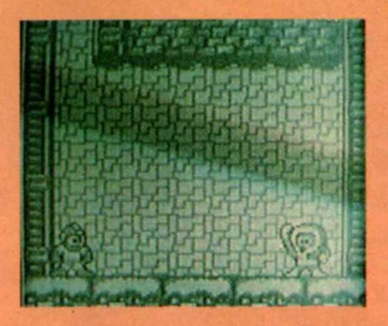
Chegue bem perto de Cut Man e atire com a arma que você acabou de ganhar, ao derrotar Fire Man. Bico!





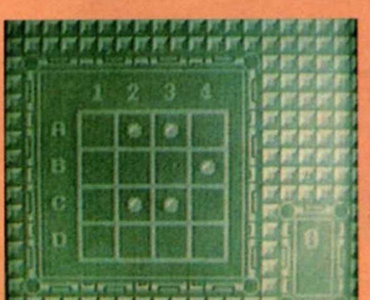
3 - Elec Man

As coisas já começam a se complicar. Agora Mega Man deve pular os raios que o inimigo atira e disparar com a arma do Cut Man sempre que possível. Pronto, mais um adversário que já está no papo!



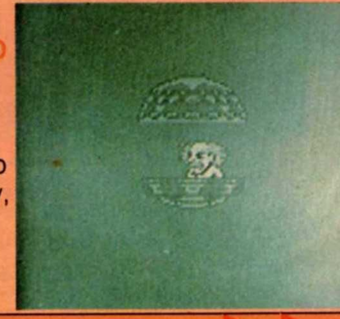
4 - Ice man

Ice Man virá com tudo tentando acertar Mega Man com poderosas bolas de neve. Fique no canto esquerdo e atire no inimigo com a arma conseguida com Elec Man. Tchauzinho, Ice Man!



Código do Dr. Willy's Lab

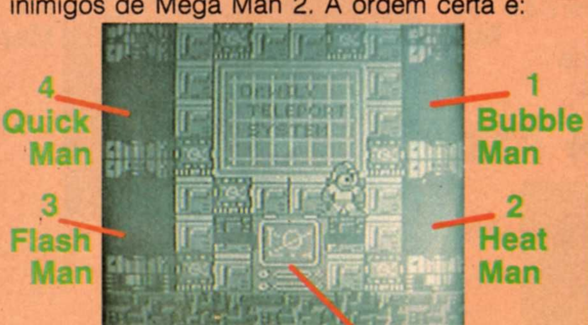
Com este código você chega "instantaneamente" ao laboratório do Dr. Willy, sem precisar enfrentar os quatro primeiros inimigos.



MEGA MAN WORLD

Segredo

Agora chegou a vez de derrotar os quatro inimigos de Mega Man 2. A ordem certa é:

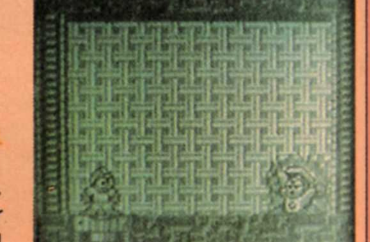





1 - Bubble Man

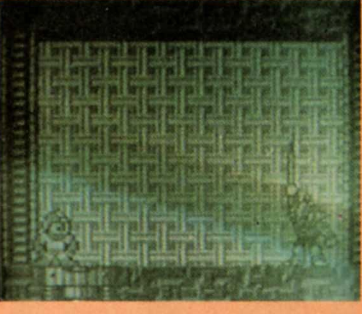
FOTOS: DAUMER GIULI

Mega Man precisa escapar de todas as bolhas lançadas por este inimigo. Desvie delas e detone este "bolha" com tiros. Siga em frente!



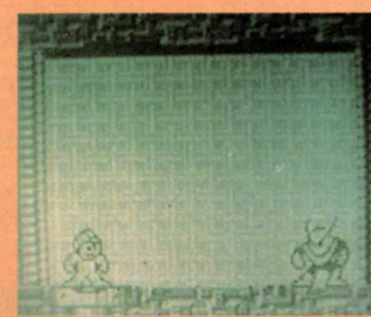
2 - Heat Man

Use a nova arma para acabar com ele. Fique esperto e pule na hora que ele vier correndo em sua direção. Moleza!



3 - Flash Man

Contra este inimigo a arma mais eficaz é aquela conseguida com Ice Man. Use-a e dê um fim nele!



4 - Quick Man

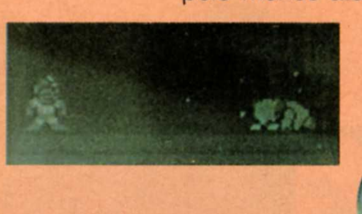
Detone-o com a arma conseguida ao destruir Fire Man. É super-rápido!

Enker

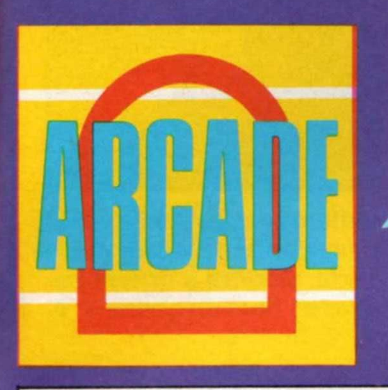
Chegou a hora de enfrentar Enker, um robô criado especialmente por Dr. Willy. Use-o tiro normal (P) para liquidá-lo. Mas lembre-se que você deve atacá-lo somente quando ele levantar a espada. Desvie de seus golpes pulando ou passando embaixo de seus tiros.

Dr. Willy

Finalmente o herói vai enfrentar o Dr. Willy. Primeiro você deve enfraquecê-lo, usando a arma do Fire Man. Quando o inimigo já estiver "baleado", use o tiro **Mirror Busted**, que funciona como um espelho, rebatendo os tiros do cientista nele mesmo. Pronto, Mega Man acaba de livrar o mundo do Dr. Willy, pelo menos até sua próxima aventura!







Time Traveler



FOTOS: NORBERTO MARQUES

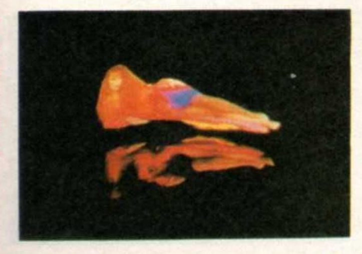
O jogador pode escolher se deseja treinar ou iniciar a partida.



Na maioria das vezes, quando o inimigo aparecer na frente do xerife, o melhor ataque são os tiros.



Seu xerife não deve olhar para a luz que se espelha no prisma, formando um belo arco-íris. Vire rapidamente e entre na porta.

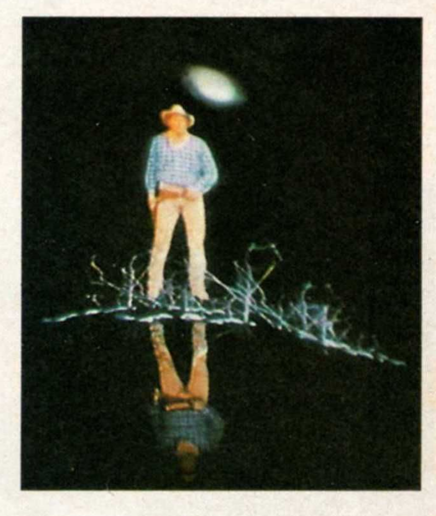


A bela garota vende a Gram o Cubo de Reversão. Em muitas partes do game esta pode ser a única saída.

Dá até vontade de tocá-los. Eles estão ali, nas três dimensões (comprimento, largura e profundidade) e embora pequenos, parecem "de verdade". A quarta dimensão, o tempo, é sua missão no Time Traveller (viajante do tempo), um game da Sega para arcade (fliperama), que faz sucesso não apenas por usar a técnica da holografia, como também pela dificuldade para resgatar a princesa Kyi-La.

A bela garota foi raptada pelo Diabo Vulcar e você, no papel do xerife Gram, tem de resgatá-la. Mas as coisas não são tão simples quanto parecem. O xerife terá de aventurar-se no tempo, viajando da pré-história ao futuro atrás da princesa.

Sempre que preciso, conte com a poderosa ajuda do Cubo de Reversão. Usando o cubo, o xerife consegue voltar alguns instantes atrás no tempo e caso tenha sido atingido por algum inimigo, ganha uma nova chance de derrotá-lo.



Atores

Atores, de verdade, são os personagens desta aventura. Durante uma luta, o xerife Gram, por exemplo, foi filmado em diferentes situações. Conseguindo atingir o inimigo e liquidando-o, sendo atacado e até mesmo pegando fogo.

Os efeitos especiais, aliás, foram acrescentados somente após as filmagens. As cenas foram todas armazenadas num disc laser e o produto final pode ser conferido em frente à máquina.



Há duas opções quando o diabo aparecer: descer até o inferno e jogar caça-níqueis com ele ou colocar o direcional para cima e escapar. Se você optar por jogar, muitas vidas podem ser ganhas ou perdidas. Afinal, seu parceiro é o diabo!



Nesta fase o feiticeiro tenta enganar o xerife. As três primeiras vezes que ele aparecer, basta olhá-lo. A ordem em que ele aparece é a seguinte: esquerda, direita, esquerda. Depois ele aparece novamente do lado esquerdo. Agora a tática é diferente. Olhe e atire.

time traveler

CONHEÇA A MÁQUINA

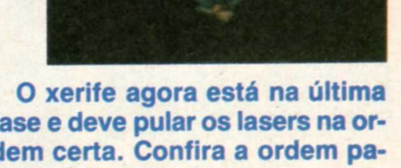
Time Traveller é o primeiro arcade com um jogo que simula hologramas, a ser produzido pela Sega Enterprises. Através da holografia, o jogador tem a sensação de terceira dimensão sem usar nenhum equipamento.

Não é muito difícil entender como isso acontece. Tudo funciona através de um jogo de espelhos. Um monitor de computador fica embaixo da máquina, bem embaixo de onde estão os botões com que o jogador controla a ação do game. Em frente à tela está um espelho côncavo, que reflete a imagem para cima, dando a sensação de tridimensionalidade. O vidro, sobre o qual a imagem reflete, é formado por diversas folhas, o que ajuda neste tipo de efeito.

Mas Time Traveller não é um verdadeiro jogo de hologramas. Na holografia, a imagem pode ser vista em 360 graus. Conforme o observador se movimenta à procura de um novo ângulo, uma nova parte do objeto ''holográfico'' se revela. Já no Time Traveller a imagem será sempre a mesma, independente do movimento do observador.



FOTOS: NORBERTO MARQUES



O xerife agora está na última fase e deve pular os lasers na ordem certa. Confira a ordem para chegar ao final do game: 5, 4, 1, 2, 5, 2, 3, 6, 5.



Os ninjas da penúltima fase são muito rápidos e muitas vezes você terá de escapar de seus bastões pulando. O único jeito de se livrar deles é decorando a ordem de seus ataques.



Este robozinho é bem rápido! Pule os três robozinhos que aparecem. Mas o terceiro volta e deve ser pulado também.



É impossível derrotar o pterodáctilo da foto. Coloque o direcional para baixo e desvie para escapar.



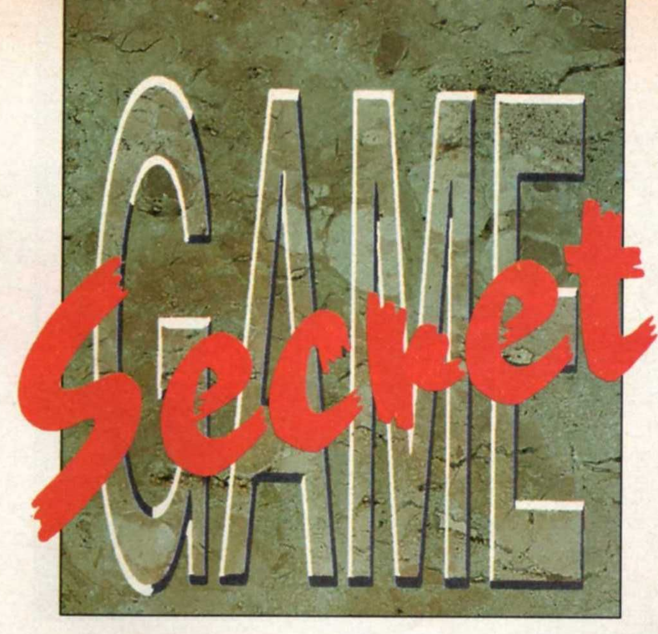
Assim que Gram encontrar o hindu, seja rápido e atire na cobra. Vire-se e apanhe o objeto que está no chão, do lado esquerdo.



O xerife olhando novamente para o hindu, que se transforma numa linda mulher.



O arqueiro aparece duas vezes no jogo. Na primeira vez, basta um tiro para derrotá-lo. Na segunda vez, atire várias vezes.



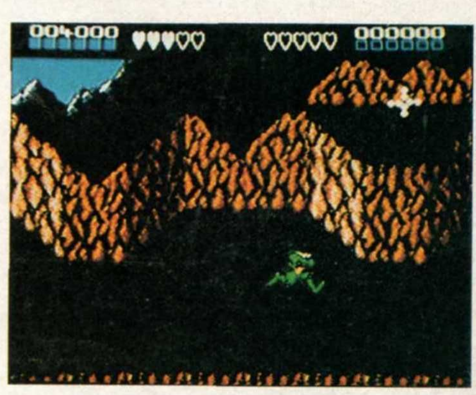
FANTASIA
(Mega Drive)

Na fase do Deserto existem algumas plataformas secretas que podem ser muito úteis. Logo que você entrar nesta fase, preste atenção no primeiro ovo que aparecer e quebre-o. Agora é só voltar e pegar a nota musical e as bolas de cristal, pois as plataformas estarão ali para ajudá-lo.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

BATTLETOADS
(Nintendo)

Existe uma super manha para passar direto da fase **1** para a fase **3** neste game. Acabe com os dois porcos do começo da fase **1** dando cabeçadas, primeiro no da esquerda e depois no da direita. Corra então para a direita e pule sobre a plataforma mais alta. Essa você não conhecia, hein?



STAR TREK
(Nintendo)

Usando estes códigos você poderá encontrar os seguintes planetas:

PLANETA 3
-Q6SV3NFKK?TD
PLANETA LOTIA
-HN?W37MXGD1D
PLANETA 4
-MMG51IXXLB1X



BURNING FORCE
(Mega Drive)

Se você quiser ficar invencível neste game, fique esperto e dispare contra todos os obstáculos até encontrar os itens de invencibilidade. Quando já tiver encontrado cinco destes itens, pressione o botão **C** e você ficará invencível por tempo ilimitado.

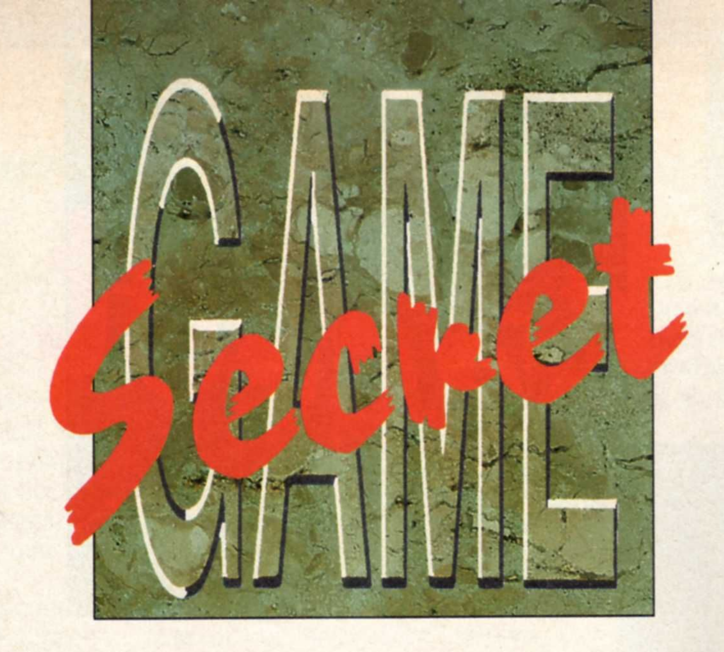
SPACE HARRIER
(Game Gear)

Para eliminar o último inimigo deste jogo, voe em círculos e não pare de atirar! Mas se você for eliminado antes, não se desespere, use o PASSWORD **AGEC** para voltar à fase e tentar outra vez.



G-LOC
(Game Gear)

Dá para selecionar fases neste game, para isso, ligue o Game Gear com o **direcional** na diagonal superior esquerda, os botões **1** e **2** pressionados e o **START**



BACK TO THE FUTURE II
(Master System)

Aqui vai um jeito diferente de pular fases. Depois que você começar o jogo, durante a primeira fase, dê um **PAUSE**. Em seguida, aperte duas ou três vezes os botões **1** e **2** simultaneamente, com suavidade e bem rápido. Fazendo isso você sempre irá para a fase seguinte.

THUNDER FORCE III
(Mega Drive)

Para conseguir todas as armas é só dar **PAUSE**, acionar o **direcional** para cima dez vezes, pressionar o botão **B** e, em seguida, o **direcional** para baixo duas vezes, o botões **B** seis vezes e, finalmente, o botão **A** e o **START**. Ufa, que trabalhão! Mas vale a pena!

DYNAMITE DUKE
(Mega Drive)

Este jogo tem uma tela de opções secreta. Para encontrá-la, entre na tela de opções normal, aperte o botão **C** dez vezes e, logo depois, aperte **START**. Com a tela de opções secreta será possível pular fases, ganhar vidas extras e conseguir mais **CONTINUES**



NORBERTO MARQUES

PHANTASY STAR
(Master System)

Conforme dissemos na edição n.º 16, a revista continuará apresentando os mapas dos labirintos mais pedidos pelos leitores. Esta é a vez do labirinto da Torre da Baya Malay. Não perca nas próximas edições outros labirintos.

1º andar

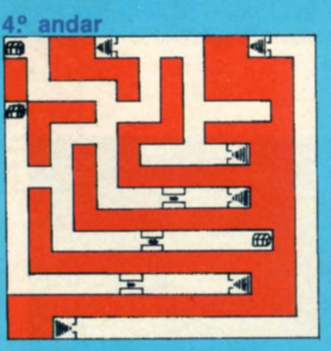


2º andar

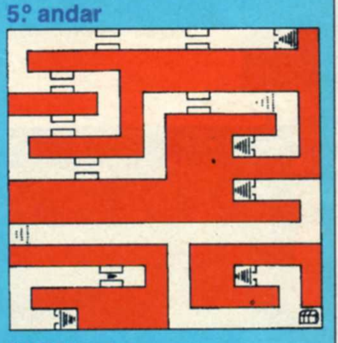


3º andar

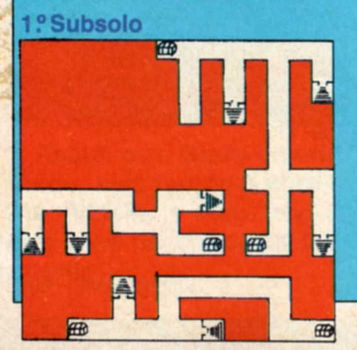
4º andar



5º andar



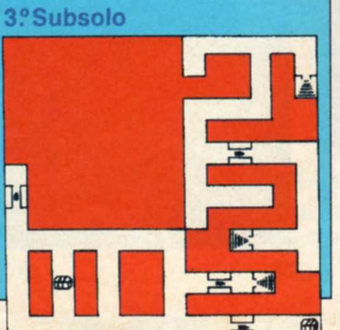
1º Subsolo



2º Subsolo



3º Subsolo



SUPER GHOULS 'N GHOSTS
(Super Nintendo)

Você pode selecionar fases e música neste game. Para isso, entre primeiro na tela de opções, escolha **Exit** e faça o seguinte: mantenha pressionado os botões **L**, **R**, **START** e **SELECT** no controle **2** e aperte **START** no controle **1**. Agora é só escolher!

FINAL FIGHT
(Super Nintendo)

Entrar na tela de opções deste jogo não é mais segredo. Durante a tela de apresentação, mantenha pressionado o botão **L** e, logo em seguida, aperte **START**. Fácil demais, não é?

GALERIA DOS FERAS

RECORDS

Tá na hora de conhecer os novos recordistas da Galeria dos Feras. Se você ainda não apareceu, não desanime! É só "batalhar" uma pontuação legal e enviar para a redação da **VIDEOGAME** — ainda mais se você já superou algum recorde abaixo. Mande uma foto do placar de qualquer jogo de Nintendo, Super Nintendo, Master System ou Mega Drive, comprovando os pontos ganhos. Valem todos os jogos! Se o game não tiver pontuação, vale a foto da tela final. Não esqueça de escrever atrás da foto o seu nome, o nome do jogo, o sistema a que pertence e o número de pontos ganhos.

SUPER NINTENDO

STREET FIGHTER II — Felipe & Emiliano Vaz Fraga — 9.999.999

SUPER ADVENTURE ISLAND — Bruno P. Guerra — 440.900
ADDAMS FAMILY — Bruno P. Guerra — 15.946.760
FINAL FIGHT — Equipe Máfia — 3.779.203
PIT FIGHTER — Bruno P. Guerra — 15.946.760
ULTRAMAN — Eduardo S. Santocchi — 469.080



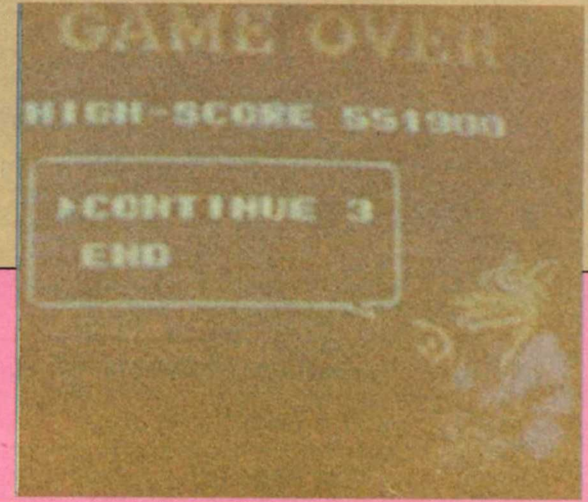
MEGA DRIVE

SPIDER MAN — Carlos Wesles Aiello — 58.854.195
BURNING FORCE — Rogério Hiroshi Horii — 64.596.450
D.J BOY — Fábio Souza Cupti — 5.729.000
GOLDEN AXE II — Jean Pierre Ferrari — 298.000
PIT FIGHTER — Remo Wendel Bello — 2.177.760
AFTER BURNER II — Sérgio Natário Coimbra — 20.409.640
RAIDEN TRAD — Sérgio Ricardo de Assis — 1.760.500

MASTER SYSTEM

ALTERED BEAST — José L. Vargas — 834.900
COLLUMNS — Luciana Marinho de Carvalho — 2.254.680
FORGOTTEN WORLDS — Luís Antonio Burim — 3.841.000
GHOULS 'N' GHOSTS — Ricardo Serra de Souza — 612.000
MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION — Daniel Albino Morroni — 168.170
R-TYPE — Roberto Kaida — 1.054.400
MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO — Carlos A. M. de Oliveira — 579.560
TWO CRUDE DUDES — Eduardo Motta — 999.999





NINTENDO

ASTYANAX — Flávio Tito da Costa Filho — 6.820.400
DUCKTALES — Wander Benassi Junior — 13.635.000
LITTLE MERMAID — Michel Dias e Fabiano Bertaco — 70.800
SILVER SURFER — Rogério Hiroshi Horii — 4.869.850
WOLVERINE — Carlos Roberto de Oliveira — 107.400
WRECKING CREW — Rogério Hiroshi Horii — 999.200
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES III — Marcus Enéas S. G. do Rio Apa — 551.900

DESAFIO VIDEOGAME

Como é? Fazendo de tudo para "arrebentar" neste desafio? É bom mesmo, pois o **Desafio Videogame** da edição n.º 15 continua valendo! A galera pode mandar suas cartas até o dia 31 de agosto — deste ano, é lógico! Os vencedores deste desafio vão ganhar uma camiseta da **VIDEOGAME** e para isso, basta enviar uma foto do placar do jogo. No caso de empate, ganha quem mandou a carta primeiro e, como comprovante, usaremos a data dos Correios.

Se você está marcando bobeira e não mandou sua carta ainda, não perca tempo! Aqui estão os jogos:

Nintendo
TERMINATOR II



Master System
SPIDER MAN



Mega Drive
KID CHAMALEON



MASTER SYSTEM	
1	Asterix
2	The Lucky Dime Caper
3	Flintstones
4	Sonic The Hedgehog
5	Mercs

MEGA DRIVE	
1	Taz Mania
2	US Gold Barcelona 92'
3	Krusty's Funhouse
4	Desert Strike
5	Bulls Vs. Lakers

NINTENDO	
1	Tiny Toon
2	Teenage Mutant Ninja Turtles III
3	The Legend of Juju
4	Kick Masters
5	Micro Machines

Pesquisa realizada na segunda semana de maio, em locadoras de São Paulo, SP.



DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial:
Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe:
Roberto Araújo
Editor:
Mário Fittipaldi
Editora convidada
Silvia Szarf
Colaboradores:
Toni Cavalheiro, Incá Moya, Alexandre Barros da Silva, Luiz Carlos Mazzaferro Junior, Eduardo Bourdat Fidelis e Alan Gonçalves Campos. **Fotos:** Studio Norberto Marques.
Revisão:
Rosana Mauro.

Arquivo:
José dos Santos Silva
Projeto Gráfico:
Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor)
Herbert Frederico (Editor de Arte).
Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação).
Carlos Alberto Faria, Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final).
Rivaldo L. Jucá (Produção Gráfica).
Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária).
José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Eliane Ferreira Cruz (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente
Marcos Barros
Representantes SP:
Angela Taddeo, Simone Vianna Dias.
Coordenadora: Ulla Schöffel

Arte:
Ana Cláudia de Almeida Delfini (Criação), Alexandre Ono (Criação/Ilustração), Rui Semede (Assistente de Arte).
Laércio da Silva (Tráfego).

RIO DE JANEIRO - Filial
Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:
Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433

VIDEOGAME é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, n.º 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX n.º (011) 36696 - SGLE - BR, FAC-SIMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-040 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama n.º 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. - Registro no 5.º Ofício de Títulos e Doc. sob n.º 11.139 no livro B. Registro no INPI, protocolo n.º 811.012.018. Fotolitos: Repro, Reflexo, Margraf, Marprint, Pre-Press e Grafibrás. Composição: Grafibrás. Impressão: BLOCH EDITORES S.A.

AGOSTO/92



DAQUI PRA FRENTE É COM VOCÊ!



A LINHA DE JOYSTICKS QUE ACABA COM OS LIMITES DA SUA HABILIDADE. ESCOLHA O SEU:

PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI* E MASTER SYSTEM*
- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE*
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM,* VG 9000, HI-TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3*
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

Chips do Brasil

À VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

* MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

image